

VIDEOGIOCHI PER: PLAYSTATION, NINTENDO 64, DREAMCAST, PORTATILI



L. 6.000 €3,10

Agosto 1999

# Check Point<sup>®</sup>

LA RIVISTA PER TUTTE LE CONSOLE

1

**Speciale E3**

Tutte le novità  
in anteprima



Playstation:  
**Ace Combat 3: Electrosphere**

Nintendo 64:  
**Star Wars Episode 1: Racer**

GameBoy color:  
**Super Mario Bros DX**

Dreamcast:  
**Dynamite Dekka 2**



**Anteprime:**  
**Shen Mue**

Resident Evil 3

Wip3out

Donkey Kong 64

Dew Prism



**Guida completa  
di Power Stone**

DICONO CHE I MORTI NON  
CONOSCANO IL DOLORE...



LE COSE  
STANNO PER  
CAMBIARE!



# LEGACY of KAIN SOUL REAVER



EIDOS  
INTERACTIVE



# Sommario

AGOSTO 1999

1

## Editoriale 5/6

## News 8

## Speciale E3 14

## Recensioni 38

### PLAYSTATION

|                               |    |
|-------------------------------|----|
| Ace Combat 3: Electrosphere   | 38 |
| Yo Yo's Puzzle Park           | 43 |
| Driver                        | 44 |
| Omega Boost                   | 46 |
| Evil Zone                     | 48 |
| Hard Edge                     | 50 |
| Ehrgeiz                       | 52 |
| Sport Cars GT                 | 54 |
| Puma Soccer                   | 55 |
| Grand Theft Auto: London 1969 | 56 |
| Triple Play 2000              | 57 |
| Poy Poy 2                     | 58 |

### DREAMCAST

|                     |    |
|---------------------|----|
| Get Bass            | 59 |
| House of the Dead 2 | 62 |
| Dynamite Deka 2     | 65 |
| Blue Stinger        | 67 |

## Rubriche 84

|                             |    |
|-----------------------------|----|
| Tips 'n' Tricks             | 84 |
| Power Stone FAQ             | 86 |
| Hardware                    | 89 |
| Non ci ho capito niente!    | 90 |
| IMHO - In My Humble Opinion | 92 |
| Musica Maestro!             | 94 |
| Abbonamenti                 | 96 |

## Anteprime 27

|                          |    |
|--------------------------|----|
| Resident Evil 3: Nemesis | 27 |
| Dew Prism                | 28 |
| Jade Cocoon              | 30 |
| Wip3out                  | 31 |
| Shen Mue                 | 32 |
| Donkey Kong 64           | 36 |



Ace Combat 3

## NINTENDO 64

|                         |    |
|-------------------------|----|
| Beetle Adventure Racing | 69 |
| Castlevania 64          | 72 |
| All Star Tennis         | 75 |
| Star Wars Racer         | 77 |
| Superman                | 79 |



## PORTATILI

|                                   |    |
|-----------------------------------|----|
| King of Fighters R - 2            | 81 |
| Super Mario DX                    | 82 |
| Kluster                           | 82 |
| International Superstar Soccer 99 | 83 |
| Lucky Luke                        | 83 |



Wild Arms 2

## Manca la posta dei lettori ?

Ovviamente nel primo numero della rivista non trovate la posta dei lettori, che grazie al vostro intervento, apparirà sin dai prossimi numeri. Quindi vi invitiamo a scriverci, nel modo che più preferite: e-mail ([checkpoint@pluricom.it](mailto:checkpoint@pluricom.it)), lettera o qualsiasi altra forma a noi comprensibile.



Evil Zone



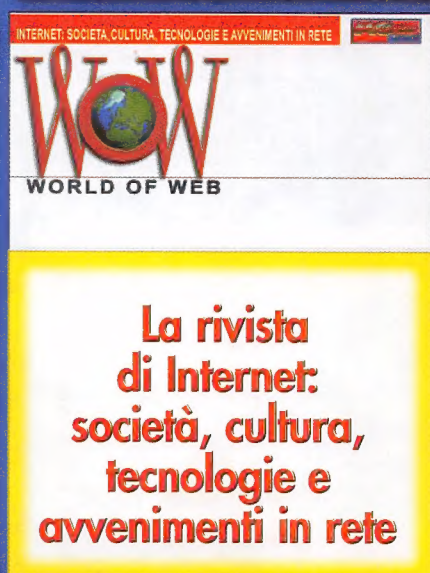
Omega Boost



Ehrgeiz



# L'informazione



checkpoint@pluricom.it

Direttore Editoriale  
Marco Marinacci  
m.marinacci@pluricom.it

Direttore  
Pierpaolo Turitto  
p.turitto@pluricom.it

Coordinamento redazionale:  
Daniele Balestrieri, Stefano Castelli,  
Andrea Loludice, Alberto Ziello

Hanno collaborato a questo numero:

Brando Astrua, Marco Barbero,  
Francesco Bucci, Federico Fasce,  
Giannmassimo Fasce, Cinzia Ungaro

Art Direction e copertina: Paola Fiorini

Grafica e impaginazione:  
Adriano Saltarelli, Fabio Della Vecchia

Coordinamento produzione:  
Giovanna Molinari

Pubblicità  
Achille Barbera, Elsa Resmini  
Segreteria e materiali: Paola Nesbitt

Direttore Responsabile:  
Marco Marinacci

Check Point è una pubblicazione

 **Pluricom** S.r.l.

http://www.pluricom.it

Numero 1, anno 1 - agosto 1999,  
Lit. 6000

Registrazione del Tribunale di Roma  
Copyright © 1998 Pluricom S.r.l. Tutti i  
diritti riservati. E' vietata la riproduzione,  
seppure parziale, di testi e immagini.  
Manoscritti e foto originali, anche se non  
pubblicati, non si restituiscono.

Stampa e allestimento: Grafiche P.F.G.  
- Via Cancellaria, 62 - 00040 Ariccia  
(Roma) Distribuzione per l'Italia:  
S.O.D.I.P. "Angelo Patuzzi" S.p.A. - Via  
Bettola, 18 - 20092 Cinisello Balsamo  
(Milano)

Abbonamento a 11 numeri: Italia Lit.  
45.000; c/c postale n. 60106002 inte-  
sato a Pluricom S.r.l., Viale Ettore  
Franceschini, 73 - 00155 Roma.

Pluricom S.r.l. - Viale Ettore  
Franceschini, 73 - 00155 Roma  
Abbonamenti e servizi: tel.  
06.43219201 - fax 06.43219301  
e-mail  
abbonamenti@pluricom.it;  
pluricom@pluricom.it  
Redazioni: tel. 06.43219202 -  
fax 06.43219302  
e-mail redazioni@pluricom.it  
(operatori); posta@pluricom.it  
(lettori)  
Pubblicità: tel. 06.43219203 -  
fax 06.43219303  
e-mail publi@pluricom.it

## Check Point

di Marco Marinacci

I videogiochi e il personal computer hanno origini abbastanza simili e abbastanza contemporanee: per entrambi bisogna risalire alla fine degli anni '70 e all'avvento del microprocessore. Chi non è giovanissimo ricorda forse il Pong, un rudimentale ping pong elettronico che allora faceva gridare al miracolo e oggi farebbe pena. Eppure, se provaste a giocarci... forse vi diversteste.

Con MCmicrocomputer, il nostro gruppo è nel settore del personal computer da quell'epoca, e come la maggior parte degli appassionati abbiamo sempre seguito con interesse il mondo del gioco elettronico, sia su PC sia su dispositivi dedicati.

Per un bel po' di tempo, i due mondi sono stati considerati alternativi dalla maggior parte delle persone: chi ha rivolto il proprio interesse al PC ha snobbato la console, e viceversa chi ha preferito la semplicità e affidabilità della console non si è cimentato con le acrobazie del PC.

Oggi, che i PC sono sempre più potenti e versatili ma precari e le console per videogiochi sempre più sofisticate pur continuando ad essere semplici da usare e affidabili, aumentano anche fra gli adulti coloro che preferiscono non stressare il proprio computer con i giochi, e dedicare al divertimento una delle varie alternative che il mercato offre nel settore delle console. Contemporaneamente, spesso, chi di videogiochi è veramente appassionato possiede più di una console, se le finanze glielo consentono, e magari ne ha anche una portatile.

Per questo nasce Check Point: la rivista per tutte le console, la rivista per la tua console. Per chi gioca con passione, indipendentemente dall'età. Per chi gioca con la console, indipendentemente dalla console.

Buon divertimento ai lettori e in bocca al lupo allo staff.

## Sogno di una rivista di mezza estate

di Pierpaolo Turitto

Immagino che sia inevitabile darvi delle giustificazioni, convincervi che l'acquisto di questo nostro primo numero sia motivato, o meglio ancora abbia un senso aver fatto una nuova rivista di giochi per console.

Circa 1 milione e mezzo di italiani hanno una console Playstation, tanti altri, ma non così tanti come i primi, hanno un'altra console, Dreamcast, Nintendo 64, Game Boy, etc; qualcuno di loro ne ha persino più di una.

Tra questi ci sono i nostri lettori, gli appassionati, coloro che non dormono se il giorno dopo esce un titolo imperdibile. Dopo averlo acquistato restano insonni un paio di giorni ancora per giocarlo, che sommati diventano tre giorni; a quel punto vanno in edicola, e con quel briciolo di lucidità acquistano Check Point, per sapere se possono andare finalmente a dormire, o se vale la pena aspettare, perché la rivista spiega i trucchi del gioco appena acquistato, o ne preannuncia uno migliore.

Nostri lettori sono anche tutti coloro che intendono conoscere meglio il mondo dei videogiochi, che vanno a fondo in un gioco, che vogliono conoscere tutte le mosse segrete di un picchiaduro o i passaggi nascosti di un'avventura; a loro spiegheremo i termini, presenteremo le novità e le alternative.

Per chi usa la Playstation come un videoregistratore, forse avrà poco senso acquistare la nostra rivista, noi parleremo il linguaggio di chi vuole sapere ed approfondire, di chi non corre con una formula 1 qualsiasi, ma sceglie la migliore, di chi non spara con il primo gioco che capita, ma sceglie il più accurato nel suono e nella grafica, di chi è pronto a mettere in discussione la sua console per acquistarne un'altra più potente.

Parleremo spesso al futuro, di giochi in arrivo o nuove tecnologie, correremo contro il tempo per darvi anticipazioni, e cosa importantissima scriveremo la rivista dalla prima all'ultima pagina, non tradurremo pezzi stranieri, proveremo, valuteremo e recensiremo, il tutto con un linguaggio che è il vostro, l'entusiastico linguaggio dell'appassionato.

Le mie ultime parole le voglio spendere sul cast di questa rivista:

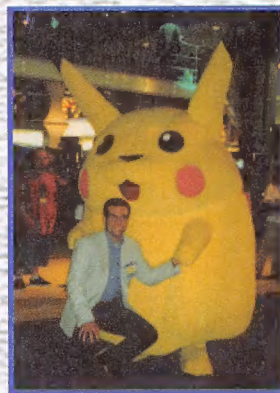
l'editore è quello che ha inventato "la rivista di computer" nel lontano 1981, quando gli utenti erano pochi ed affamati di notizie ed il neonato mondo dell'home computing era in fermento, vi sto parlando di MCmicrocomputer.

La redazione è composta di 10 ragazzi (tra cui una donna!) sparsi per l'Italia, che sanno di cosa parlano anche se con accenti locali diversi, amici mossi dalla comune passione, che già li ha spinti a realizzare un sito internet con le stesse tematiche, voltate pagina per conoscerli meglio.

Un binomio di successo che affianca l'esperienza alla passione, generando un prodotto che spero troverà un suo meritato spazio in prossimità della vostra console.

Non mi resta che augurarvi buona lettura, dandovi appuntamento al prossimo numero, che sarà più bello di questo, per farvi dimenticare che l'estate volge al termine.

In bocca al lupo con il vostro prossimo videogioco.





BRANDO ASTRUA

**I**n casi come questo la mia fantasia rasenta lo zero. Tutto quello che vi dico è semplicemente "buona lettura". Spero che Check Point, per la quale abbiamo sputato litri di sangue, sia di vostro gradimento.



DANIELE BALESTRIERI

**I**ncatenato e ululante tra terribili pene, Fenrir rimarrà nell'attesa di Ragnarok... e dopo 22 anni e tante grandi passioni come il fantasy, il grind, i GDR, i tatuaggi e la Squaresoft, finalmente affonda i propri artigli, con emozione, in una grande rivista...



MARCO BARBERO

**C**on questa collaborazione si avverrà un sogno nato nel momento in cui lessi per la prima volta una rivista di videogiochi. Se ora trovasi qualche scalmanato col quale mettere su una band da megapogo potrei realizzarne un altro. Sono un soprammobile a un passo dal Nirvana.



FRANCESCO BICCI

**Q**uesto con lo sguardo malinconico è L'Esorciccio. 23 anni, noto anche come Francesco Bicci (un nick piuttosto curioso), è un cultore del trash in ogni sua forma e gli piace considerarsi un esperto di videogiochi. Talvolta parla di sé in terza persona.



STEFANO CASTELLI

**E**cco, era da quando ero così piccolo che pensavo "Ammazza, che bello sarebbe fare una rivista di videogiochi!" (Si nota dall'espressione). Ora ho ventitre anni e ci sono riuscito... Meglio tardi che mai, no? Creare una buona rivista è veramente dura, ma con un gruppo così è un vero piacere!!



FEDERICO FASCE

**1**980. Lo vedete quel bambino di cinque anni che pretende di giocare ad Asteroids impiedi su una sedia per arrivare allo schermo? Quel bambino sono io, una ventina di anni dopo. Vorrei scrivere un libro. Basta così? Grazie...



GIANMASSIMO FASCE

**A**rrivare a scrivere su una rivista di videogiochi a 17 anni è, per me, un ottimo traguardo. Conoscendo le altre persone che collaborano con me mi aspetto molto da questa rivista e spero di essere sempre all'altezza della situazione.



ANDREA LOUIDICE

**P**ur non essendo alla prima esperienza editoriale, devo ammettere che sono abbastanza emozionato all'idea di cominciare una nuova avventura e vedere crescere sin dalla sua nascita una rivista in cui tutti crediamo molto. Vediamo un po' cosa posso dire di me in così poco spazio... Ho 22 anni, amo il fantasy, i fumetti, viaggiare per il mondo, adoro la musica metal e i concerti. Oh già, dimenticavo, ogni tanto mi diletto con i videogiochi... ;)



CINZIA UNGARO

**A**vreste mai immaginato che in un "branco di scalmanati" come questo ci sarebbe capitata anche una bambina così dolce e delicata? No? Ad essere sinceri nemmeno io... Baciottolini a tutti!



ALBERTO ZIELLO

**S**ono un appassionato di videogiochi da diversi anni e, pur avendo posseduto "piattaforme da gioco" storiche, quali il Commodore 64, l'Amiga e il NES, non mi sono ancora stancato di dedicarmi a questo fantastico mondo, capace di rinnovarsi continuamente e di offrire emozioni sempre nuove agli utenti. Spero di poter trasmettere questa passione anche a voi lettori...

# PERGIOCO

®



**MILANO**

**via BORGOGNA 7**

Tel. 0276006664

Aperto Agosto

(tranne il 15 e il 16)



**MILANO**

**via S. PROSPERO 1**

Tel. 0286463414

Aperto Agosto

(tranne il 15 e il 16)



**MILANO**

**via ALDROVANDI**

Tel. 0229522816

Aperto Agosto

(tranne dall' 11 al 19)



**ROMA**

**via DEGLI SCIPIONI 109**

Tel. 0639737172

Aperto Agosto

(tranne il 15 e il 16)



**BRESCIA**

**via TRIESTE 4/A**

Tel. 03044654

Aperto Agosto

(tranne dall' 11 al 19)



**BUGANO (CH)**

**Quartiere MAGHETTI**

Tel. 0041/919213848

Aperto Agosto

(tranne dall' 11 al 19)

## ELENCO DI GIOCHI SELEZIONATI SU OLTRE 1000 PRESENTI NEI NOSTRI NEGOZI

### PLAYSTATION

PLAYSTATION Dual Shock 249.000

### ACCESSORI

#### Vari

CD CASE PLAYSTATION 29.900  
CONSOLE BAG PLAYSTATION 39.900  
CUSTOMI STATION Stick 19.900  
DISK STATION Porta CD 34.900  
GRAPHIC KIT 24.900  
MEGASTICK 19.900  
METAL GEAR SOLID Guida Ita 25.000  
SPACE STATION Sottotv 59.900

#### Cavi e connettore

CAVO LINK SONY 49.900  
CAVO PAL (RF-UNIT) 19.900  
CAVO PAL SONY (RF-UNIT NR) 49.900  
CAVO PROLUNGA JOYPAD 19.900  
CAVO SCART EURO-AV SONY 84.900  
CAVO SCART RGB AV Out At. 19.900  
CAVO SCART RGB RCA At. 19.900  
MULTITAP PLAYSTATION 53.900

#### Cuscino e Guanto

SEAT SHOCK Cuscino Vibra 94.900  
THE GLOVE 89.900

#### Joypad

CONTROLLER SONY Originale 29.900  
DUAL SHOCK SONY Analog. 49.900  
DUAL SHOCK EOMER Color 39.900  
JOYPAD NEON XTREME 19.900  
PLAYSTICK DUAL Kit Aggiunt. 14.900  
TILT PACK + RUMBLE 99.900  
TWIN SHOCK ATOMIC COLOR 39.900  
WIRELESS CONTROLLERS 84.900

#### Joystick

DOMINATOR 74.900  
SPECIALIZED JOYSTICK 109.900

#### Mouse

MOUSE 29.900  
MOUSE SONY PLAYSTATION 59.900

#### Pistole

BIOGUN con Pedale 39.900  
G-CON 45 NAMCO 79.900  
LUNAR GUN 59.900  
PREDATOR 2 Gold 99.900  
PREDATOR 2 Silver 99.900  
PROTECTOR 2 89.900  
SCORPION GUN At.Gunvector 59.900  
PEDALE per SCORPION GUN 24.900

#### Schede di memoria

DEXDRIVE 79.900  
MAD CATZ DATA DECK 79.900  
MEM. CARD 1Mb 16.900  
MEM. CARD 1Mb SONY 29.900  
MEM. CARD 8Mb 39.900  
MEM. CARD 24Mb 59.900

### Volanti

GAMESTER DUAL FORCE 114.900  
MAD CATZ DUAL FORCE 124.900  
MAD KATZ RACING HandHeld 79.900  
STINGRAY DUAL SHOCK 149.900  
THRUSTMASTER F.RACE Pro 99.900  
TOP DRIVE 2 134.900  
TOP DRIVE PLUS 169.000

### Per inserire Cheats

ACTION REPLAY ATOMIC Ita 59.900

### VIDEOGAMES

360° 99.900  
A BUG'S LIFE 89.900  
ABE'S EXODUS 99.900  
ACTUA GOLF 3 Ita 99.900  
ACTUA ICE HOCKEY 2 104.900  
ACTUA POOL 99.900  
ACTUA TENNIS 99.900  
AKUJI The Heartless 99.900  
ALIEN RESURRECTION 59.900  
ALIEN TRILOGY Platinum 49.900  
ALL STAR TENNIS '99 79.900  
ANNA KOURNIKOVA'S TENNIS 79.900  
APE ESCAPE 99.900  
APE ESCAPE + D.Shock Green 129.900  
APOCALYPSE 99.900  
ASTERIX 99.900  
ASTEROIDS 79.900  
ATLANTIS 99.900  
ATTACK OF SAUCERMAN 79.900  
B-MOVIE 89.900  
BASEBALL 2000 Triple Play 99.900  
BIG AIR 99.900  
BLAZE & BLADE 99.900  
BLAZE & BLADE Ing 79.900  
BLOOD LINES 79.900  
BLOODY ROAR 2 99.900  
BOMBERMAN 99.900  
BOMBERMAN FANTASY RAC. 99.900  
BREATH OF FIRE 3 99.900  
BROKEN SWORD 2 94.900  
BUGS BUNNY Lost in Time 99.900  
BUST A MOVE 2 Platinum 49.900  
BUST A MOVE 4 89.900  
C3 RACING Car Constr.Champ. 99.900  
CAPCOM GENERATIONS 99.900  
CIVILIZATION II 99.900  
COLIN McRAE RALLY Platinum 59.900  
COMMAND & CONQUER Plat. 49.900  
COOL BOARDERS 2 Platinum 49.900  
COOL BOARDERS 3 99.900  
COOL BOARDERS 3 + CD Case 99.900  
CRASH BANDICOOT 2 Platinum 49.900  
CRASH BANDICOOT 3 99.900  
CRASH BANDICOOT Platinum 49.900  
CROC 2 99.900  
CROC Platinum 49.900

CYBERORG 139.900  
DARK STALKERS 3 79.900  
DAVIS CUP TENNIS 54.900  
DEATHTRAP DUNGEON 59.900  
DINO CRISIS 149.900  
DISCWORLD NOIR 99.900  
DIVERS DREAM 99.900  
DOOM Platinum 54.900  
DREAMS to Reality 94.900  
DRIVER 99.900  
DUKE NUKEM Time to Kill 89.900  
EGYPT 1156 A.C. 99.900  
EHRGEIZ Ame 119.900  
EVIL ZONE 94.900  
EXCALIBUR 2555 A.D. 54.900  
FIFA 99 79.900  
FINAL FANTASY VII 49.900  
FINAL FANTASY VII Platinum 49.900  
FORMULA 198 99.900  
FORMULA 1 '97 Platinum 49.900  
G-POLICE Platinum 94.900  
GEX 4 99.900  
GLOBAL DOMINATION 99.900  
GRAN TURISMO 49.900  
GRAN TURISMO Platinum 49.900  
GTA Double Pack 94.900  
GTA Grand Theft Auto Plat. 49.900  
GTA London 54.900  
HARD EDGE 104.900  
HEART OF DARKNESS Plat. 54.900  
HERCULES Platinum 49.900  
HUGO 2 89.900  
KAGERO DECEPTIONS 2 99.900  
KKNOD KROSSFIRE 99.900  
KNOCKOUT KINGS 99 99.900  
LEGEND 69.900  
LEMMINGS 59.900  
LIBERO GRANDE 69.900  
LUNAR SILVER STORY Ame 159.900  
MARVEL SUPER.Vs STREET F. 94.900  
MEDIEVIL 89.900  
MEGAMAN LEGENDS 79.900  
METAL GEAR SOLID 109.900  
METAL GEAR SOLID CD Music. 18.000  
METAL GEAR SOLID Pr. Pack 179.900  
MONACO RACING SIMULAT. 2 99.900  
MONKEY HERO 104.900  
MORTAL KOMBAT TRILOGY PI. 54.900  
MOTO RACER 2 99.900  
MOTO RACER Platinum 49.900  
MUSIC 84.900  
NBA PRO 99 99.900  
NEED FOR SPEED 4 99.900  
NHL FACE OFF 99 79.900  
OMEGA BOOST 79.900  
PANDEMONIUM Platinum 49.900  
PARASITE EVE Ame 144.900  
PLANE CRAZY 89.900  
PLAYER MANAGER 98/99 89.900  
POINT BLANK 79.900  
POINT BLANK 2 79.900  
POINT BLANK 2 + Pistola 149.900

POINT BLANK 2 Ame 124.900  
POINT BLANK 2 Ame + Pistola 159.900  
POPULOUS The Beginning 99.900  
PORSCHE CHALLENGE Plat. 49.900  
POY POY 2 99.900  
PREMIER MANAGER 99 109.900  
PRO 18 WORLD TOUR GOLF 99.900  
PRO BOARDER 99.900  
PRO PINBALL BIG RACE 99.900  
PUMA STREET SOCCER 99.900  
R.TYPES DELTA 79.900  
RAINBOW SIX 109.900  
RALLY CROSS 2 79.900  
RIVAL SCHOOLS 99.900  
RAYMAN Platinum 49.900  
RC STUNTICOPTER 99.900  
RED ALERT 59.900  
RETALIATION Comm & Conq 99.900  
RETRO FORCE 94.900  
RIDGE RACER TYPE 4 89.900  
RIDGE RACER TYPE 4 + Jog. 149.900  
RIVAL SCHOOLS 99.900  
ROLL CAGE 99.900  
RUGRATS Ing 79.900  
RUGRATS Ita 79.900  
RUNNING WILD 79.900  
SENSIBLE SOCCER Club Ed. 99.900  
SHANGHAI True Valor 104.900  
SILENT HILL Ame 109.900  
SILENT HILL Ita 109.900  
SMALL SOLDIERS 59.900  
SOUL BLADE Platinum 49.900  
SOUL REAVER Legacy of Kain 2 99.900  
SPEED FREAKS 99.900  
SPICE WORLD 99.900  
SPORTS CAR GT 69.900  
SPYRO THE DRAGON 59.900  
STAR WARS MIN. FANTASMA 69.900  
STREET FIGHTER ALPHA 3 99.900  
STREET FIGHTER COLLECT. 2 79.900  
STREET SKATER 94.900  
SUPER. SOCCER PRO 98 Mem. 109.900  
SYPHON FILTER 99.900  
T'AI FU 84.900  
TANK RACER 104.900  
TARZAN Ame 124.900  
TEKKEN 2 Platinum 49.900  
TEKKEN 3 99.900  
TENCHU 99.900  
TEST DRIVE 4X4 49.900  
THE GUARDIAN OF DARKNESS 99.900  
THE LOST WORLD Platinum 49.900  
TIME CRISIS Platinum 49.900  
TOCA TOURING 2 99.900  
TOCA TOURING RAC. CAR Plat. 59.900  
TOMB RAIDER 2 Platinum 59.900  
TOMB RAIDER 3 99.900  
TOMB RAIDER Platinum 59.900  
TOPOLINO Platinum 49.900  
TRAP RUNNER 99.900  
UEFA CHAMPIONS LEAGUE 99.900  
UM JAMMER LAMMY 79.900

V-RALLY 2 99.900  
V-RALLY Platinum 54.900  
VERSAILLES Italiano 99.900  
VIRUS 99.900  
VR SPORTS BASEBALL ED2000 99.900  
WCW NWO THUNDER 99.900  
WING OVER 2 109.900  
WIPE OUT 2097 Platinum 49.900  
WWF ATTITUDE 99.900  
X-MEN Vs STREET FIGHTER 99.900  
XENOGears Ame 139.900  
YO YO'S PUZZLE PARK 99.900

### DREAMCAST

DREAMCAST 499.000

### ACCESSORI

ARCADE STICK 134.900  
CAVO SCART CONV. NTSC/PAL 49.900  
CAVO SCART RGB DreamCast 49.900  
CONTROLLER DREAMCAST 69.900  
RACING CONTROLLER 129.900  
VISUAL MEMORY 69.900

### VIDEOGAMES

BLUE STINGER 139.900  
BUGGY HEAT 139.900  
DYNAMITE DECA 2 139.900  
EXPENDABLE 139.900  
GODZILLA GENERATIONS 139.900  
INCOMING 139.900  
KING OF FIGHTERS DR.MATCH 139.900  
MONACO RACING SIMULAT. 2 139.900  
PENPEN TRIATHLON 139.900  
POWER STONE 139.900  
REDLINE RACER 139.900  
REGALLY 2 Jap 109.900  
SEVENTH CROSS 139.900  
SHOTO KO BATTLE 139.900  
SONIC ADVENTURE 109.900  
STREET FIGHTER 03 139.900  
SUPER SPEED RACING 139.900  
TETRIS 4D 119.900  
THE HOUSE OF DEAD + Pistola 219.000  
VIRTUA FIGHTER 3 Jap 109.900

### GAMEBOY

GAME BOY 84.900  
GAME BOY COLOR 159.000  
GAME BOY POCKET 89.900

I Prezzi comprendono IVA e possono cambiare senza preavviso.

PC & MAC  
CD ROM  
DVD film

www.pergio.com

PER COMPRARE DA TUTTA ITALIA  
Aperto Agosto (tranne il 15 e il 16)

0 2 2 9 5 2 4 2 5 6

## PLAYSTATION

**P**private Justice Academy 2, seguito del picchiaduro Capcom conosciuto in Occidente con il nome di Rival School, vedrà la luce



quest'estate su PlayStation. Oltre al cast originale incontreremo due nuovi personaggi: Ran, una giornalista che utilizzerà i "ferri del mestiere" (taccuino e macchina fotografica) per



attaccare, e Lau, un provetto nuotatore. Il gioco sarà arricchito da una nutrita serie di minigames, e includerà la possibilità di creare un proprio personaggio che potrà entrare in squa-



dre e club differenti all'interno della scuola. Dall'esito dei minigames dipenderanno le singole abilità del vostro giocatore.

**G**enki è già al lavoro a **Jade Cocoon 2**, seguito di un RPG molto popolare in Giappone, e si è assicurata il Character design di Hayao Miyazaki. Il primo episodio, invece, dovrebbe approdare in USA a Luglio (controllate la preview per su questo numero).

**L**a versione PSX di **Jojo's Venture**, picchiaduro Capcom tratto dall'omonimo manga di Hirohiko Araki, conterrà un super story mode, che seguirà passo passo le vicende narrate nella terza serie, condendo il tutto con scene tratte direttamente dal fumetto e numerosi minigames.

Ci saranno poi quattro personaggi non contenuti nella versione da bar, cioè Vanilla Ice, Anubis Polnareff, Hol Horse e Mariah, e i tre personaggi segreti del coin-op saranno selezionabili da subito. Uscita prevista in Giappone ad Agosto.

**S**ony ha confermato la lavorazione di **Wild Arms: Second Ignition**, seguito del popolare RPG. I personaggi passano da super-deformed a realistici, e l'intero gioco sarà sviluppato in grafica 3D. I personaggi selezionabili all'inizio saranno 3, ma altri si aggiungeranno al party durante l'avventura. **Wild Arms: Second Ignition** sarà nei negozi giapponesi prima della fine dell'anno.



**P**revisto per il 15 giugno in Giappone, **Tron & Kobun**, arcade adventure 3D della Capcom sarà ambientato nel mondo di **Rockman Dash**. I



due tizi che danno il titolo al gioco, sono infatti i cattivoni del precedente titolo Capcom. Il gioco sarà basato su una serie di missioni condite da enigmi ed elementi RPG.

Sembra che nella release ufficiale sarà inserita una demo giocabile di **Rockman Dash 2**.

**S**ony ha cancellato l'uscita di **Pocketstation** negli USA a causa di problemi di fabbricazione in Giappone. Sembra che una nuova versione migliorata della Pocketstation sarà disponibile per PlayStation 2. A que-



sto punto sembra proprio che anche la cara vecchia Europa si possa scordare i minigames che fanno impazzire i giapponesi... A meno di non conoscere un po' di jap e ricorrere al mercato d'importazione, naturalmente.

Il 29 Luglio in Giappone uscirà la versione PSX di **Guitar Freaks**. In bundle con il gioco ci sarà un bizzarro controller a forma di chitarra, il cui look argento metallizzato sembra anche migliore della controparte arcade. Sembra che Guitar Freaks sarà anche compatibile con la nuova versione Arcade del gioco, per scambiare dati tra la Play e la macchina da bar, al fine di sbloccare nuove canzoni nella versione casalinga.

Dopo l'uscita giapponese di **Dance Dance Revolution** per PSX e il suo grande successo, sono nati cloni del controller/tappetino



originale, alcuni dei quali dotati di un maggior numero di tasti come Bust-a-Move 2. Nel frattempo Konami ha annunciato un Data disc per Beat Mania... I rhythm games stanno vivendo un periodo d'oro in Giappone...



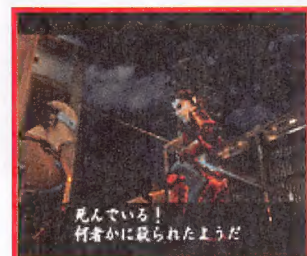
Sembra confermata la voce secondo la quale, a causa di problemi nella traduzione inglese, la versione USA di **Grandia** non uscirà, come previsto, durante l'estate. la data più probabile ad oggi è Ottobre. Forse più che di ritardi nelle traduzioni, Sony teme che il titolo passi inosservato tra le numerose uscite di RPG previste quest'estate.

Takara ha ufficialmente annunciato **Battle Arena Toshinden 4**. Previsto per Agosto, il quarto episodio della serie è ambientato 10 anni dopo gli eventi narrati in Toshinden 3. Tutti i personaggi sono cambiati, anche se molti manterranno lo stile di combattimento dei loro rispettivi maestri. I personaggi principali saranno Wang, pupillo di Eiji, e la figlia di Kain, Naru. Il sistema di gioco è stato completamente riveduto e corretto. Le opzioni di gioco saranno nove ed includeranno una serie di minigiocchi come puzzle games,

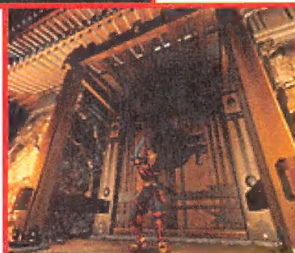


sparatutto, e persino piccoli music games (!).

**Oni-Musha The Demon Warrior**, utilizzerà il motore ed il sistema di controllo di Resident Evil. Capcom conta molto su questo titolo, ambientato nel Giappone feudale, il cui personaggio principale, tale Akechi Samanosuke sarà in grado



di utilizzare, oltre alla solita Katana, anche una specie di guanto chiamato "hand of demon",



che gli permetterà di tagliare letteralmente i nemici a metà... Se consideriamo poi la presenza di combo e mosse speciali varie, beh, ci sarà da rabbrivire...

Vi piacciono gli MP3 ma il vostro PC è collegato ad un paio di casse scarsissime? La vostra Playstation è invece interfacciata con il megastereo di casa? Beh, allora **Mp3 Enhancer** potrebbe essere ciò che fa per voi... Questa cartuccia, collegata alla porta parallela della vostra scatola grigia, vi permet-

terà di ascoltare gli MP3 direttamente dal lettore della Play, permettendovi anche di scaricare i file da un CD-ROM all'oggettino in questione, un po' come capita con gli ormai diffusissimi lettori portatili.

Sembra che la Square stia lavorando ad un nuovo titolo della serie Final Fantasy. Non è ancora sicuro se questo verrà intitolato **Final Fantasy IX**, o se piuttosto sarà un episodio parallelo alla serie. Voci incontrollate dicono che uno dei protagonisti sarà il mago già visto in Final Fantasy Tactics, in Chocobo's Mysterious

Dungeon, nonché in Chocobo Race.

Una delle nuove mascotte del gioco sarà chiamata "Lolo", una specie di pesciolino volante, che, secondo uno degli artwork che ho potuto esaminare, i bambini adorano catturare. Gli altri schizzi preparatori, davvero meravigliosi pur non essendo disegnati dal leggendario





rio Yoshitaka Amano (il quale invece sembra essere al lavoro su un titolo per Dreamcast), mostrano alcuni personaggi tra cui il classico eroe del gioco, un biondino che mi ha ricordato Ramza di FF Tactics, una ragazza, il mago di cui sopra e una cosa che mi ha particolarmente colpito.

Lo schizzo in questione indica "Bahamut Dragoon (Male) + Leviathan Dragoon (Female)": che sia l'indizio di un nuovo sistema che permette di "accoppia-



re" le evocazioni ottenendo di nuove? Insomma, questo misterioso titolo incuisce davvero molto e sembra quasi un ritorno alle origini dei ragazzi della Square con il classico "job system", maghi, cavalieri e dragoni, il tutto in un nuovo stile, che anche definire super deformed sembra

una forzatura. E forse proprio per quest'inversione di tendenza la Square è ancora restia a dare a questo gioco l'ambito numero nove della



serie... Anche se alcuni indizi fanno senza dubbio pensare. Uno degli artwork, infatti, riporta una scritta Final Fantasy IX, ben nascosta e difficilmente individuabile, su un poster disegnato dietro ad uno dei personaggi. Senza contare il putiferio sollevato da Digicube, una catena di negozi molto vicina a Square (ne è praticamente una filiale

di vendita), che ha recentemente affermato che Final Fantasy IX è in via di sviluppo per PlayStation, e non per la fantomatica PSX2. Peccato che la stessa Square abbia ingiunto a Digicube di ritrattare immediatamente quanto dichiarato.

Insomma, si tratta davvero di un bel mistero; se volete un parere personale, dalle notizie e dagli artwork, credo che non si tratterà di Final Fantasy IX.

Troppi particolari, come la presenza del mago e il look

dei personaggi, sembrano avvicinare questo titolo al mondo medievale di Final Fantasy Tactics piuttosto che a quello technofantasy della serie "regolare". In ogni caso, qualunque sarà il suo nome, una cosa è certa. Sarà un Final Fantasy. E sarà Square. E questo dovrebbe bastare a far tendere l'orecchio agli appassionati di RPG, e a leggere la sezione News dei prossimi numeri di Checkpoint.

*Federico Fasce*



## PORTATILI

Bandai ha annunciato di aver venduto 400.000 unità di WonderSwan nel solo primo mese di vendite. Ci si aspetta di sfondare il tetto del milione di unità durante l'estate.



UEP Systems ha annunciato Cool Boarders 2 per Neo Geo Pocket Color. Il gioco, che dovrebbe arrivare negli States a Luglio, sfrutterà la possibilità di link con l'imminente versione Dreamcast di Cool Boarders.

Previsti un gran numero di titoli per Wonderswan in Giappone: Bandai rilascerà Tekken Roulette, un gioco di

carte con protagonisti i personaggi di Tekken 3 e Last Stand, un incrocio tra un RPG ed una breeding simulation.

Ninja Jajamaru, famoso arcade ninja (?), verrà convertito dalla sua originale versione Famicom grazie alla Jaleco. Ne sentivamo davvero tutti la mancanza...

*Federico Fasce*

## DREAMCAST

Dopo Nintendo (Fiorentina) e Sony (Juventus) anche il terzo colosso videoludico approda al campionato italiano. **Sega** infatti ha stretto un accordo di sponsorizzazione

buisce la versione Pc per conto di Interplay), mentre negli Stati Uniti uscirà tra l'autunno del 99 e la primavera 2000.

come malmena la povera Ayane!

**S**ega of Europe ha reso disponibile la lista dei titoli che verranno commercializzati nel nostro continente più o meno in contemporanea con il lancio della console europea. Per ora i giochi confermati sono 30, ma altri dovrebbero aggiungersi nei mesi a venire:

Airforce Delta (Konami)  
Blue Stinger (Sega)  
Cool Boarders DC (Sega)  
Jimmy White's 2 - Cue Ball (Virgin)

Expendable (Infogrames)  
Formula 1: World Grand Prix (Video System)  
House of the Dead 2 (Sega)  
Hydro Thunder (Midway)  
Marvel vs Capcom (Capcom)  
Monaco GP (Ubisoft)  
Mortal Kombat Gold (Midway)  
M-SR Metropolis (Sega)  
NBA 2000 (Sega)  
NFL Quarterback Club 2000 (Acclaim)  
Powerstone (Capcom)  
Rayman 2: The Great Escape (Ubisoft)  
Ready 2 Rumble (Midway)  
Red Dog (Sega)



che prenderà avvio dal primo Luglio con la **Sampdoria**, di cui però non sono stati resi noti gli accordi economici. Enrico Mantovani, presidente della Samp, ha dichiarato che Sega guiderà la sua squadra al ritorno in serie A...

Il creatore della serie di **Metal Gear** sta lavorando su un nuovo capitolo che vedrà la luce su Dreamcast. Il nome giuntoci all'orecchio per ora è **Metal Gear Solid: Millenium** e si sa molto poco sul progetto in corso di lavorazione. L'unica notizia trapelata per ora è la presenza di un altro personaggio giocabile oltre a Solid Snake. Stay tuned for more informations...

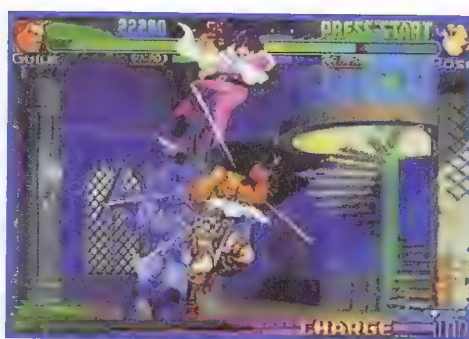
Il celeberrimo **Baldur's Gate**, amatissimo RPG per PC, sarà disponibile anche per Dreamcast in una particolare versione online. Non si sa se il gioco vedrà mai la luce in Giappone (dove Sega distri-

**D**ead or Alive 2 di Tecmo promette di essere il picchiaduro con la migliore grafica mai vista su una console. Recentemente è stata svelata l'identità di uno dei personaggi inediti che si troveranno in questo atteso seguito: Helena, questo è il suo nome, sembra tanto cattiva quanto graziosa. Guardate



Redline Racer (Ubisoft)  
Sega Rally 2 (Sega)  
Sega Soccer (nome provvisorio) (Sega)  
Sonic Adventure (Sega)  
Soul Calibur (Namco)  
Speed Devils (Ubisoft)  
Supreme Snowboarding (Infogrames)  
Toy Commander (Sega)  
Trick Style (Acclaim)  
UEFA Striker (Infogrames)  
Virtua Fighter 3tb (Sega)  
Wild Metal Country (Infogrames)

**S**treet Fighter Zero 3, che dovrebbe uscire a fine Luglio, avrà 2 modalità di



“gioco online”. Attraverso il sito ufficiale del gioco sarà possibile combattere contro speciali personaggi, che, una volta sconfitti, doneranno speciali power-up; si potranno inoltre mandare i propri “high score” e confrontarli con quelli degli altri giocatori di tutto il mondo. Infine ci sarà la possibilità di utilizzare un servizio di chat per discutere sul titolo Capcom.

## NINTENDO 64

La divisione americana di Nintendo sta lavorando a **Super Mario Adventure**, seguito di Mario RPG, un gioco di ruolo uscito su Super Nes. I personaggi saranno interamente bidimensionali e si muoveranno in un ambiente



3D. La data di uscita non è ancora stata definita, ma è stato dichiarato che il sequel di Mario RPG non vedrà la luce prima di Gennaio del 2000.

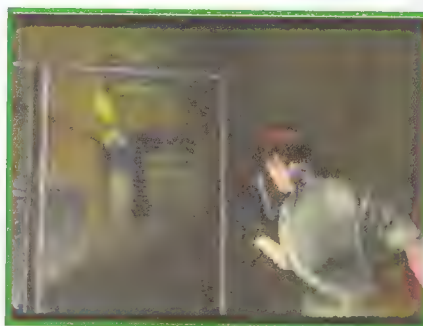
Nintendo USA ha dichiarato che i futuri titoli pubblicati da Rare avranno l'opzione 16/9, per funzionare al meglio sui televisori “wide-screen”, e supporteranno il dolby surround. I primi 3 titoli che avranno queste possibilità saranno quelli presentati all'E3: **Donkey Kong 64**, **Perfect Dark** e **Jet Force Gemini**.

Venerdì 11 Giugno, Nintendo ha dichiarato la collaborazione con la società Recruit per una nuova impresa e la realizzazione di un

servizio sulla rete. “**Enternet service**”, che sarà disponibile a partire dal 1° dicembre, utilizzerà il Nintendo 64 con l'aggiunta del 64 Disk Drive per accedere alla rete e fornirà alcune interessanti agevolazioni ai possessori della console. Si potrà giocare in rete e ordinare i titoli direttamente via web. Sarà possibile inoltre consultare periodici di giochi, musica, sport, sarà disponibile un servizio di e-mail e si potrà navigare per la rete, dove, in siti appositi, si troveranno giochi per 64DD da scaricare gratuitamente.

Nintendo svela i dettagli della nuova console. Durante la conferenza stampa tenuta da Nintendo all'E3, il presidente Howard Lincoln ha annunciato i primi dettagli

di un accordo tra Nintendo e IBM per una nuova console. Il nome provvisorio del progetto è “**Dolphin**”. Dolphin, la cui data d'uscita è pianificata



in tutto il mondo per l'ultimo quarto del 2000, è stata preparata per affrontare direttamente la PlayStation 2. Durante la conferenza stampa è stato anche dichiarato

che le capacità dell'hardware del nuovo gioiellino Nintendo saranno equivalenti o addirittura superiori a quelle promesse dai dirigenti

Sony per la loro nuova macchina. IBM progetterà e produrrà il processore centrale della console, che sarà a 400 MHz, e sarà una estensione della architettura “**PowerPC**”. La notizia che è stata maggiormente gradita dai presenti in sala ri-

guarda il supporto di Dolphin. Finalmente le poco capienti cartucce sono state abbandonate e il sistema adottato sarà il **DVD** (Digital Versatile Disk). L'unità DVD verrà sviluppata completamente da Matsushita (cioè la divisione nipponica della Panasonic) e, a quanto dice Lincoln, il prezzo sarà decisamente contenuto. Il chip grafico sarà costruito dalla californiana ArtX, e viaggerà a 200 MHz; tra i progetti Nintendo c'è anche quello di munire il Dolphin di un **Modem**. Non sono stati resi pubblici altri dati ufficiali, ma Lincoln ha dichiarato che “ci sono altre sorprese in arrivo; per voi, ma soprattutto per i nostri concorrenti”.

Brando Astrua

### NINTENDO DOLPHIN SYSTEM SUMMARY

|                        |                                                                                                                      |
|------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>CPU:</b>            | IBM Gekko Processor<br>400 MHz Clock Speed<br>Semiconductor Process 0.18 micron<br>Copper Technology                 |
| <b>GRAPHICS:</b>       | Custom Chip Designed by ArtX<br>200 MHz Clock Speed<br>Semiconductor Process 0.18 micron<br>Embedded DRAM Technology |
| <b>SYSTEM MEMORY:</b>  | High Speed DRAM Technology<br>Memory Bandwidth – 3.2 GB/second                                                       |
| <b>SOFTWARE MEDIUM</b> | Matsushita (Panasonic) Unique<br>DVD Technology<br>Sistema avanzato anticontraffazione                               |

# Tom Clancy's RAINBOW SIX



1999  
**smau**  
36ª EDIZIONE  
PAD. 25/I STAND E34

## Missione senza appello.

Rainbow Six ti mette al comando di una forza speciale il cui obiettivo è salvare il mondo intero dalla morsa dei terroristi.

Le missioni prendono forma in scenari 3D.

Crea un team scegliendo tra un gruppo di 20 personaggi, ciascuno con le proprie caratteristiche.

È possibile valutare le posizioni d'attacco degli uomini grazie alle mappe perfettamente configurate.



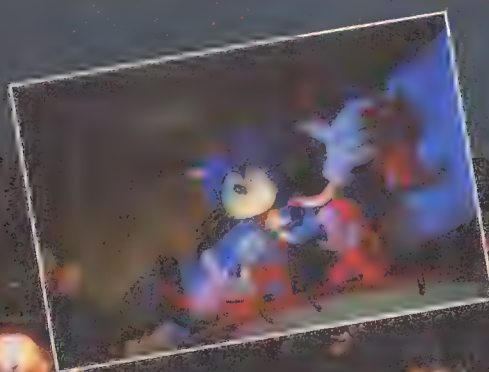
**Cidiverte**  
ITALIA  
al gioco ti converte.

cidiverte.it

# Speciale E<sub>3</sub>

L'Electronic Entertainment Expo che si è tenuto tra il 13 e il 15 Maggio a Los Angeles ha permesso ai più grandi sviluppatori di videogiochi di presentare i titoli che invaderanno il mercato nei prossimi mesi.

Check Point era lì per voi e vi propone tutti i prodotti più interessanti della fiera californiana.



## Sega

La divisione europea della Sega ha ufficialmente annunciato all'E3 che la versione PAL del Dreamcast verrà commercializzata il giorno 23 Settembre al prezzo di 199 sterline (circa 700 mila lire). La console USA invece costerà 199\$ e uscirà all'inizio di Settembre. Ormai siglato anche l'accordo tra la casa di videogiochi, la British Telecom e la ICL (una compagnia di servizi informatici) per offrire agli acquirenti di Dreamcast la possibilità di connettersi ad Internet con la propria console. Nel prezzo di vendita infatti sono inclusi un modem e un browser, che permetteranno senza il pagamento di alcun abbonamento di usufruire di di e-mail, chat e successivamente anche di shopping online e ulteriori servizi. Potete trovare ulteriori notizie nelle news.

Passiamo ora ai titoli che la Sega stessa ha portato all'attenzione del pubblico. Naturalmente grande clamore per Shenmue di cui potete leggere tutto il possibile nella ricca preview. L'altro gioco che ha fatto una grande impressione è stato Ecco the Dolphin, un action game che ripresenta il delfino già protagonista alcuni anni fa su Megadrive e dovrebbe uscire sotto Natale. La grafica e la fluidità di Ecco hanno dimostrato ancora una volta se ce ne fosse bisogno di cosa è capace il Dreamcast. Altro seguito di un vecchio titolo per Megadrive è Chakan, un gioco d'azione di cui non si sa molto se non che l'ambientazione sarà horror. Proseguiamo con Flogian Brothers un arcade adventure infarcito di enigmi che però è apparso all'E3 solo sotto forma di filmato essendo ancora lontana la data di lancio. D2 è un'avventura da 4 GD-Rom e un motore grafico d'impatto, nel corso del gioco tornerà utile anche il VMS di Sega. Previsto per il 15 Luglio Frame Grider, soprattutto robotico che dovrebbe aprire la strada alla ben più attesa conversione di Virtual On 2. Buggy Heat ha preso il nome di Hardcore Heat e uscirà a Settembre in USA. Questa versione avanzata del titolo presentata

all'E3 ha mostrato un impianto grafico di tutto rispetto ma ancora qualche difetto per quanto riguarda la giocabilità. Molto atteso dall'utenza Dreamcast è anche Metropolis Street Racer dei Bizarre Creations, un racing game molto realistico previsto per il lancio europeo della console. Infine vanno segnalati una serie di titoli sportivi targati 2000 che copriranno le discipline più famose negli Stati Uniti: basket, football americano, hockey su ghiaccio e baseball.

## Nintendo

Nintendo ha dimostrato il fondamento delle voci che giravano già da un po' presentando in fiera i primi dati tecnici sulla console della prossima generazione nota come Dolphin (occhio all'news). Ma l'N64 non è ancora morto e lo dimostra la qualità dei titoli in uscita per questa console. Già disponibili nei negozi americani sono Star Wars Episode I: Racer, il racing game della Lucas e Smash Brothers il demenziale picchiaduro con i personaggi più famosi della Nintendo. Un genere del tutto assente su Nintendo 64 fino ad ora era quello degli strategici in tempo reale. Il 28 Giugno dovrebbe però essere uscito negli Stati Uniti Command and Conquer, ormai convertito per quasi ogni piattaforma esistenete. Tutte le missioni della versione

Pc verranno riproposte in questo porting e ne verranno create altre appositamente per Nintendo, anche la grafica subirà un restyling con l'utilizzo dell'espansione di memoria. Se non bastasse a fine Settembre sarà la volta di Starcraft, capolavoro della Blizzard Entertainment dall'ambientazione fantascientifica che godrà anch'esso dei vantaggi dei quattro mega di memoria aggiuntiva. The New Tetris invece, in uscita il 27 Luglio, sarà l'ultima variazione del classico intramontabile con nuove modalità di gioco. Anche la divisione sportiva della Nintendo ha presentato una serie di titoli previsti per l'autunno: Kobe Bryant in NBA Courtside 2, Ken Griffey Jr.'s Slugfest (questo dovrebbe essere già disponibile), Mario



Command & Conquer (Nintendo - n64).



Perfect Dark (Nintendo - N64).

Golf, F1 World Championship II, Mini Racers e Excitebike 64, un gioco di motocross. E arriviamo alla Rare, il team inglese punta di diamante tra gli sviluppatori di Nintendo. Anche quest'anno i titoli curati dalla Rare hanno attirato l'attenzione generale del pubblico e si sono proposti come futuri dominatori delle classifiche di vendite. Jet Force Gemini punta soprattutto sulla necessità durante il gioco di cambiare personaggio a seconda delle situazioni sfruttando le differenti abilità dei due gemelli Juno e Vela e del loro cane Lupus. Un'altra caratteristica



Jet Force Gemini (Nintendo - N64).



Smash Brothers (Nintendo - N64)



Pokémon Yellow (Nintendo - GBC).

portante del titolo sarà la possibilità del multiplayer con modalità particolari dedicate. La grafica 3D di Jet Force Gemini (con espansione di memoria) farà bella mostra di sé sugli scaffali dei negozi a partire dai primi di Settembre. Di Donkey Kong 64 si parla nella preview, mentre Perfect Dark si presenta come ideale seguito di GoldenEye 007, uno sparatutto in soggettiva che promette una trama a metà tra una spy story e un film di fantascienza e un'intelligenza artificiale dei nemici molto sviluppata. Come molti dei titoli presentati all'E3, Perfect Dark supporterà l'Expansion Pak di Nintendo. Della Rare sarà anche la responsabilità di sfruttare la licenza della Disney recentemente ottenuta da

Nintendo per tre titoli che appariranno sia su N64 che su Game Boy Color uno all'anno tra il 1999 e il 2001: un gioco di corse con Topolino, un gioco di corse con i personaggi Disney e un'avventura con Topolino.

La lineup dei titoli per Nintendo 64 conteneva anche altri due giochi degni di nota la cui data di uscita è ancora avvolta nel mistero. Eternal Darkness, sviluppato dai Silicon Knights, è un'avventura 3D di stile cinematografico ricca di scene animate. Ridge Racer 64 è invece il debutto del famoso marchio Ridge Racer (di cui è licenziataria Namco) su una console Nintendo. In lavorazione presso gli studi di Nintendo of America, Ridge Racer 64 riunirà gli elementi principali dei primi due titoli apparsi su PlayStation aggiungendo

nuove piste e la modalità a quattro giocatori.

Alcuni dei titoli già trattati fin qui appariranno anche su Game Boy Color, per l'esattezza Ken Griffey Jr. (già disponibile) e Kobe Bryant che sul portatile diventerà una simulazione di 3 contro 3 (novembre). Il titolo più interessante presente allo stand Nintendo era senz'altro Super Mario Bros. Dx che trovate recensito in questo numero. Per il resto degni di nota si sono rivelati anche Bionic Commando, Conker's Pocket Tales (RPG già nei negozi USA) Crystalis (RPG sotto licenza SNK) e R-Type Dx, l'attesissima versione per Game Boy Color del famoso soprattutto della Irem che verrà commercializzato il 28 Giugno in USA.

Infine meritano uno spazio a parte i titoli della serie Pokémon, una vera e propria mania sia in Giappone che negli Stati Uniti (in Italia siamo ancora immuni per fortuna). La linea di prodotti Pokémon sta per aumentare di numero con le nuove uscite presentate all'E3: Pokémon Pinball per Game Boy Color è uscito in Giugno e per la prima volta presenta l'effetto vibrazione implementato nella cartuccia; Pokémon Snap, che vedrà la luce in Luglio, è il primo titolo della serie per Nintendo 64 e lo scopo del giocatore sarà quello di fotografare quanti più Pokémon



F1 World Championship II (Nintendo - N64).

possibile in giro per la loro esotica isola; Pokémon Yellow in arrivo a Settembre su Game Boy Color sarà simile alle fortunatissime versioni Red e Blue che hanno fatto vendere più di 2,6 milioni di cartucce alla Nintendo; ancora per Nintendo 64 (ottobre) sarà anche Pokémon Stadium che darà la possibilità di usare i dati dei titoli Red e Blue trasferendoli direttamente dal Game Boy all'N64 tramite il Transfer Pak.

## Sony

Nell'enorme stand Sony una gigantesca piramide custodiva il demo giocabile di una versione di Gran Turismo adattata alla nuova tecnologia di PlayStation 2. Per quanto riguarda il suo seguito, Gran Turismo 2, inizialmente previsto per Giugno, è stato posticipato a Settembre. Anche GT2 comunque era presente in forma giocabile e ha ribadito il perché si proponeva come uno dei titoli più attesi della fiera. Nella spasmodica attesa della versione finale ricordiamo un po' di cifre e dati: più di 20 circuiti nuovi di zecca, 60 test per la patente, centinaia di vetture tra cui auto da rally, compatibilità con il PocketStation di Sony. Ad Ottobre arriverà il tie-in del nuovo film di animazione della Disney, il platform poligonale Tarzan. Um Jammer Lammy (già nei negozi di importazione) è il seguito di Parappa the Rapper di cui ripropone in toto la struttura di gioco, sostituendo al rap del simpatico cagnetto il più duro rock preferito dalla pecora Lammy. L'inconfondibile tratto di Rodney Greenblatt ha colpito di nuovo nel segno e se avete apprezzato Parappa, Um Jammer Lammy non vi deluderà. Un titolo molto promettente è il platform 3D Ape Escape, la cui uscita è programmata entro la fine dell'estate. Questo è uno dei primi giochi a sfruttare entrambe le leve analogiche del pad Dual Shock e anche i tasti R3 e L3. Diciassette livelli ambientati in otto mondi, tonnellate di gadget e mezzi da scovare, segreti e mini giochi e compatibilità con PocketStation sono solo alcuni degli elementi che fanno di Ape Escape un titolo decisamente interessante. Spyro 2 (novembre) ha mostrato uno dei motori 3D più validi della fiera. I 30 livelli avranno ognuno un obiettivo

primario e uno secondario e l'aggiunta di enigmi, nuovi sottogiochi e nuove abilità per Spyro assicurano un gameplay rinnovato e valido a questo seguito. Ancora ignota la data di uscita del nuovo puzzle game Kurushi Final che aggiunge al suo predecessore nuove modalità di gioco (che salgono a quattro in totale) e 100 nuovi puzzle. Speed Freaks è un racing game arcade che tenta di riempire il vuoto nella categoria dei giochi di cart tanto ben rappresentata per Nintendo 64. Graficamente il titolo non è esplosivo ma in questo modo la fluidità precorrendo i 12 circuiti con uno dei 9 personaggi è assicurata. Sulle stesse tracce di Speed Freaks si muove Crash Team Racing, il nuovo progetto di Naughty Dog che vedrà la luce come al solito sotto Natale.

Il gioco ripropone i personaggi e le ambientazioni della trilogia di platform e vanterà cinque modalità di gioco che offrono molto spazio al multiplayer. Originale per questo genere di giochi l'idea di poter modificare la meccanica del proprio mezzo seppur in modo limitato. Chiude la line-up Sony lo sparattuto spaziale Space Debris che entra in diretta competizione con Colony Wars: Red Sun di Psygnosis e Star Ixiom di Namco. Il titolo dei Rage Software vanterà sezioni a scorrimento lineare alternate ad altre che offriranno più libertà di movimento.

## Konami

Il colosso nipponico è diventato uno dei più importanti sviluppatori di software per console negli ultimi anni e la mastodontica line-up presentata alla fiera californiana ben distribuita tra le varie console ne è l'ulteriore riprova. Verranno commercializzati nell'ultima parte dell'anno nelle loro versioni per Nintendo 64 e PlayStation i nuovi capitoli targati 2000

delle serie sportive di Konami: NBA In the Zone, NHL Blades of Steel e Major League Soccer 2000. Questo altro non è che l'atteso seguito del fenomenale titolo calcistico noto in Europa col nome di ISS Pro e in Giappone con quello di Winning Eleven. Questa volta oltre alla licenza della J League alla Konami si sono accapparrati anche quella della lega professionistica americana con le sue 12 squadre, per il resto saranno presenti le solite 50 e più nazionali.

Tra gli altri titoli presentati per per la console Sony è previsto Fisherman's Bait 2, simulazione di pesca con molte locazioni che riproducono luoghi famosi di USA e Giappone. Un po' a sorpresa è saltato fuori anche Konami Rally (ma il nome è provvisorio), anch'esso previsto per la fine dell'anno. Il motore grafico sembra decisamente valido e la licenza per veicoli, percorsi e regole ufficiali assicura un buon realismo, se ne riparerà di certo in futuro. Per quanto riguar-



Konami Rally (Konami - PSX).



Hybrid Heaven (Konami - N64).



*Castelvania Resurrection (Konami - DC).*



*International Track & Field (Konami - GBC).*

da gli RPG usciranno rispettivamente in autunno e in inverno in versione USA due seguiti molto attesi: Suikoden II e Vandal Hearts 2. Il primo presenta la struttura classica del genere con grafica 2D molto curata e più di 108 personaggi con cui interagire. Vandal Hearts 2 invece è un gioco di strategia con combattimenti a turni ambientato in un mondo medievale. La storia adulta e la profondità di gioco con 120 differenti armi e armature, mosse speciali e magie fanno ben sperare. Sempre per PlayStation (fine agosto) è Soul of the Samurai, la versione americana di Rasetsu no Ken, appena uscito in Giappone. Ambientato nel Giappone del diciottesimo secolo SotS propone un motore di gioco con fondali renderizzati e personaggi poligonali, un'avventura condita da una massiccia dose di azione. Verrà commercializzato in occidente

anche Metal Gear VR Missions, l'update del capolavoro di Hideo Kojima. I fan di Solid Snake saranno contenti di poter mettere le mani su 300 nuove missioni di allenamento e la possibilità di giocare in soggettiva. Per la gioia di tutti i nostalgici possessori di PlayStation infine è in arrivo tra poco Konami Arcade Classics, raccolta di 10 coin-

op della Konami: Circus Charlie, Gyrus, Pooyan, Road Fighter, Roc'n Rope, Scramble, Shao Lin's Road, Super Cobra, Time Pilot e Yei Ar Kung Fu.

Oltre ai titoli sportivi di qui sopra sono stati presentati per Nintendo 64 due titoli molto promettenti previsti per l'autunno. Hybrid Heaven è un action-RPG che si svolge in un mondo sotterraneo situato sotto New York. Diaz, il protagonista, si troverà di fronte una società segreta composta di umani clonati geneticamente e strane creature. I giocatori avranno la possibilità di selezionare uno stile di combattimento e le diverse parti del corpo potranno aumentare separatamente di livello a seconda di come si agisce. In più Hybrid Heaven grazie all'espansione di memoria utilizzerà la grafica in alta risoluzione. Goemon's Great Adventure invece è un titolo d'azione con ambienti 3D ma una meccanica di gioco in due dimensioni. Il gioco è infarcito di umorismo con caricature del folclore giapponese e la sua caratteristica principale sarà la cooperazione tra due giocatori che possono interagire nel corso del gioco. Meno chiaro cosa sarà il contenuto di Castelvania Special Edition, rifacimento migliorato del titolo per Nintendo 64 recensito su queste pagine.

Nello stand Konami facevano bella mostra anche i primi due titoli per il neonato Dreamcast, entrambi previsti per la fine dell'anno. Air Force Delta mette il giocatore nei panni di un pilota mercenario con più di 30 aerei a disposizione.

Il gioco sarà strutturato a missioni con obiettivi strategici da portare a termine e al termine di ognuna si potrà godere un replay spettacolare editabile e memorizzabile. Castelvania Resurrection è l'ennesimo capitolo della saga dei cacciatori di vampiri. Nonostante il passaggio al 3D su Nintendo 64 non sia stato completamente soddisfacente, alla Konami hanno deciso di puntare di nuovo sulle 3 dimensioni e naturalmente sulla spettacolare atmosfera gotica tipica della serie.

Last but not least resta il portatile di Nintendo. I titoli in uscita per Game Boy Color sono davvero numerosi e tutti vedranno la luce tra l'autunno e l'inverno: Major League Soccer 2000, NHL Blades of Steel 2000, NBA In the Zone



*Konami Rally (Konami - GBC).*

2000, Konami Rally (titolo non definitivo), International Track and Field, Motocross Maniacs 2, Spawn, Azure Dreams e Survival Kids (due RPG interessanti). Più avanti dovrebbero arrivare anche le conversioni di due hit Konami: Metal Gear Solid e Castelvania II.

## Squaresoft

Poche novità allo stand Squaresoft, con la presentazione di titoli già usciti in Giappone, convertiti dalla divisione americana della software house nipponica. Unica piacevole sorpresa è stata la presentazione di un filmato di 15 secondi di Parasite Eve 2, sviluppato nuovamente dalla divisione Square di Honolulu. L'attenzione era comunque rivolta su Final Fantasy VIII, in uscita il 31 agosto negli Usa e destinato a battere i precedenti record di vendita del "nuovo"



**Final Fantasy VIII (Squaresoft - PSX)**

continente. La Square ha affermato che l'ottavo capitolo della saga sarà convertito anche per PC ma non si sa ancora nulla sull'effettiva data di uscita sul mercato. Sono stati presentati 2 titoli dedicati ai Chocobo, la mascotte che ha reso famosa la Square: stiamo parlando di Chocobo Racing e Chocobo's Dungeon 2, già usciti da alcuni mesi in Giappone. Un altro gioco che ha destato interesse tra gli addetti ai lavori è stato SaGa Frontier 2, seguito di uno dei pochi giochi Square che non ha avuto molto successo. Bisogna però ricordare che i programmatori hanno ampiamente modificato questo secondo episodio rendendolo più gradevole graficamente ed inserendo nuove caratteristiche di sicuro interesse.

## Activision

Oltre all'imminente Quake II che apparirà nei negozi italiani tra non molto, la Activision ha portato all'E3 una serie di prodotti discretamente interessanti. Per Nintendo 64, PlayStation e Dreamcast quest'autunno uscirà Vigilante 8: Second Offence, seguito del fortunato

titolo di combattimenti su auto. La grafica è stata implementata con effetti atmosferici e sono stati ideati nuovi power-up, armi, veicoli e un quest mode. Vigilante 8: Second Offence sarà dunque il primo (e unico per ora) titolo per Dreamcast della Activision che ha rilasciato dichiarazioni di grande entusiasmo sulle potenzialità della console Sega. Tanto che la software house ha acquisito i diritti di distribuzione di Blue Stinger di Sega (recensito in questo numero) in occidente.

Space Invaders è previsto per l'autunno ma nelle sole versioni PlayStation e Nintendo 64. Il classico sistema di gioco è stato arricchito da filmati, effetti grafici e armi differenti. Resta da vedere se tutto ciò basterà a rendere il gioco valido nonostante il gameplay datato. L'Activision punta molto soprattutto su Toy Story 2 (per Nintendo 64 e PlayStation), un'avventura 3D la cui uscita seguirà il lancio del film previsto per le vacanze estive. Lo sviluppo del film è naturalmente nelle

console, previsto per la primavera 2000. Molto interessante si è rivelato Spider-Man, un gioco d'azione 3D in cui il giocatore impersonerà il grande uomo ragno, dotato in questa trasposizione videoludica di tutte le peculiarità dell'eroe di Stan Lee. Uscita in versione PlayStation e Nintendo 64 ancora da definire. A giorni invece arriverà la con-



**Spiderman (Activision - PSX, N64).**

versione per Nintendo 64 del platform 3D A Bug's Life.

Solo per la console Sony ci sono altri titoli in preparazione. Tony Hawk's Pro Skater che, come dice il titolo, è una promettente simulazione di skateboard ambientata in luoghi comuni come un centro commerciale e una scuola elementare che diventano teatro di evoluzioni spettacolari grazie all'ampio uso del motion capture. Tony Hawk's Pro Skater è in lavorazione negli studi di



TM & © 1999 MARVEL

**X-Men (Activision - PSX).**

sapienti mani dei Pixar che già hanno collaborato con la Disney per il recente MegaMiniMondo (A Bug's Life in USA), quindi il successo (almeno quello nelle sale cinematografiche) è garantito. Ancora in stato embrionale la lavorazione di Nightmare Creatures II per le due

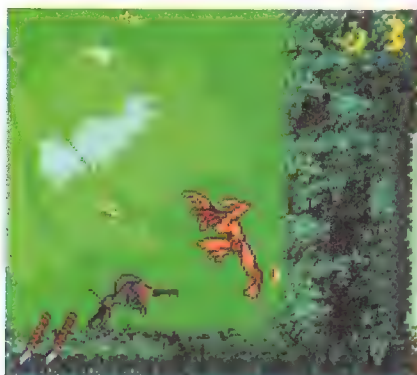
Neversoft Entertainment e verrà commercializzato in autunno. Ancora dalla licenza Marvel deriva X-Men, picchiaduro 3D che vede i famosi supereroi combattere un nemico comune. Uscita prevista soltanto per la primavera del 2000. Wu Tang: Shaolin Style è un altro pic-



*Tenchu II (Activision – PSX).*

chiaduro 3D che si rifà come stile e ambientazione ai film di kung fu degli anni 70. A quanto pare i personaggi sono soltanto 9 e le modalità di gioco si limitano all'allenamento, il vs mode e uno story mode. Vedremo quest'autunno se Wu Tang sopperirà alla mancanza di opzioni con una buona giocabilità. Seguito del titolo della Sony Music (distribuito in occidente dalla Activision appunto) che si è rivelato uno dei più originali dell'anno passato è Tenchu II. Ancora l'arte dell'infiltrazione e dell'assassinio saranno molto importanti; molti nuovi elementi sono stati aggiunti a questo seguito e alcune imperfezioni del primo episodio sono state aggiustate, quindi potremmo avere tra le mani un gran gioco all'inizio del 2000.

L'unico titolo per Game Boy Color è Tarzan, un platform molto carino per quello che si è potuto vedere. I 15 livelli di Tarzan prendono spunto dal film d'animazione della Disney che uscirà nelle

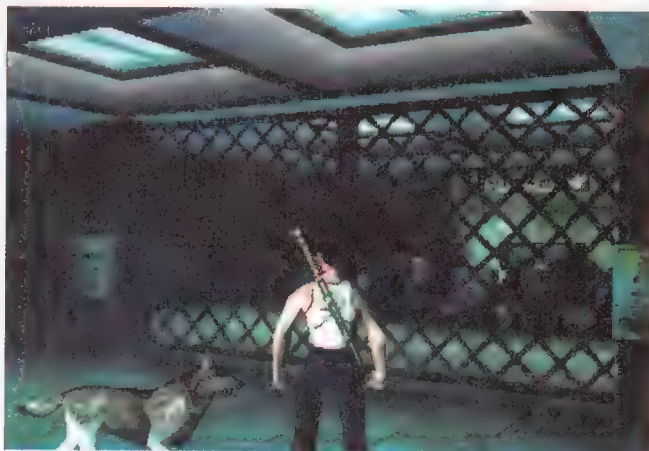


*Tarzan (Activision – GBC)*

sale a mesi.

## Eidos Interactive

La Eidos ha portato all'E3 molti titoli per PlayStation, tutte avventure 3D (la sindrome di Tomb Raider) che invaderanno il mercato a Natale. Del ritardatissimo Legacy of Kain 2 si sa ormai quasi tutto, manca solo il gioco... Fear Factor è un gioco d'azione ambientato ad Hong Kong con una caratterizzazione in stile manga dei personaggi in cui impersona-



*Saboteur (Eidos – PSX).*



*Omikron: The Nomad Soul (Eidos – PSX).*

rete tre mercenari impegnati a ritrovare la figlia di un importante personaggio. Fighting Force 2 è il seguito del medicore picchiaduro a scorrimento in tre dimensioni. Questo titolo vede come protagonista ancora Hawk Manson, ma il gameplay del gioco questa volta è più orientato verso l'arcade-adventure che

verso il picchiaduro. Omikron: The Nomad Soul è molto intrigante, un arcade-adventure 3D con elementi di RPG, una grande libertà di movimento e una trama futuristica e coinvolgente. Promettente la possibilità di spostarsi nel corpo della prima persona che si tocca dopo essere morti (virtual reincarnation). Per la prima volta poi Omikron farà uso del 'real time facial motion capture', cioè la tecnologia del motion capture applicata alle espressioni del viso. Tanto per cambiare è un arcade-adventure anche

Saboteur in cui il giocatore veste i panni dell'orientale Shin Ienaga con il compito di salvare sua sorella. Nel corso del gioco ci si potrà avvalere dell'aiuto di Shiro, il cane di Shin, e dei suoi sensi dandogli dei semplici ordini per farlo combattere o cercare oggetti. Previsto invece per l'autunno è Urban Chaos di cui si vociferava già da un po'. Il titolo riunisce elementi platform, shoot em' up e picchiaduro con un motore 3D avanzato che promette grande interazione con gli ambienti della città nelle 30 missioni del gioco.

L'unico titolo per Nintendo 64 presentato all'E3 da Eidos è stato Gex 3 Deep Cover Gecko, il platform 3D appena uscito

per la console Sony che in quella Nintendo promette qualche livello e segreto in più.

## Ubisoft

La software house francese si sta dando molto da fare e i giochi apparsi in

fiera lo dimostrano. Iniziamo da Monaco GP 2 per Nintendo 64 che è stato posticipato alla fine dell'estate e ne ripareremo ampiamente sui prossimi numeri. La versione Dreamcast invece, già in giro nel formato giapponese, verrà lanciata anche in quello europeo all'uscita della console in Italia. Ancora per



**Rayman 2: The Great Escape (Ubisoft - DC, PSX, N64).**



**Speed Devils (Ubisoft-DC)**

Nintendo 64 è Extreme Wildwaters, la prima simulazione di kayak mai creata. Naturalmente sarà possibile selezionare il proprio kayak e il personaggio preferito e poi affrontare varie modalità tra cui una gara ad ostacoli in mezzo alle rapide. Programmato per Settembre il lancio di Tonic Trouble per Nintendo 64, un'avventura 3D attraverso 11 mondi con un simpatico alieno viola come protagonista, ideato tra l'altro da Michel Ancel, il papà del grande Rayman. Approposito del buffo personaggio di Ubisoft, il nuovo platform interamente in 3D a lui dedicato (intitolato Rayman 2) è in fase avanzata di lavorazione per tutte e tre le console per cui uscirà a intervalli di qualche mese tra la fine dell'estate e l'inizio del 2000. Da quello che si è potu-

to vedere il titolo promette davvero bene e la software house francese ha sviluppato anche una serie di cartoni animati con protagonista proprio Rayman.

La Ubisoft è tra gli sviluppatori più attivi sul fronte Dreamcast e oltre ai titoli già citati ne sono stati presentati altri due solo per la console Sega. Speed Devils, previsto per settembre, è un

racing game arcade che utilizzerà attivamente la VMU e presenterà la novità delle scommesse sulle gare per guadagnare il denaro necessario a migliorare la propria vettura. Anche Redline Racer verrà commercializzato in contemporanea con il Dreamcast in Europa e promette adrenalina e divertimento a cavallo delle superbike sui circuiti più differenti anche in multiplayer con il modem della console.

## Capcom

Stand targato "horror" per la Capcom. La presenza di Dino Crisis per PlayStation, in uscita il 16 settembre negli Usa, ha monopolizzato gran parte dell'attenzione del pubblico. La versio-

ne giocabile ha accresciuto l'hype intorno al titolo e rafforzato l'idea che sarà sicuramente un "best seller" grazie alla tensione che riesce a trasmettere al giocatore e alla presenza dei dinosauri, creature ancora oggi capaci di affascinare gli amanti dei videogiochi di tutto il mondo. Continuiamo con la presenza di ben 4 titoli dedicati ad una delle saghe più famose nella storia dei videogiochi: naturalmente stiamo parlando di Resident Evil. Resident Evil 3: Nemesis per PlayStation, con il ritorno di Jill Valentine tra i protagonisti ed una grafica sbalorditiva ha destato non poco interesse. Stupefacente anche Resident Evil: Code Veronica per Dreamcast, presente sottoforma di filmato, che ha confermato le potenzialità della macchina Sega. Non meno affascinante dei titoli appena citati è la conversione del primo Resident Evil per Game Boy Color, davvero incredi-



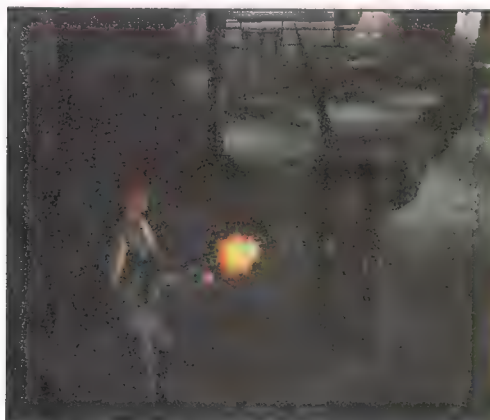
**Resident Evil (Capcom - GBC)**

bile il livello grafico e l'atmosfera che la Capcom è riuscita a ricreare sul portatile. Inoltre bisogna ricordare la presenza di Resident Evil 2 per Nintendo 64, conversione perfetta dell'avventura, compresi i filmati in FMV. Questi 5 giochi hanno richiamato l'attenzione degli addetti ai lavori, facendo passare in secondo piano la presentazione di altri titoli.

Bisogna però ricordare altri due giochi di sicuro interesse: Street Fighter Alpha 3 e Jojo's Venture, entrambi in preparazione per PlayStation e Dreamcast. Questi 2 picchiaduro bidimensionali presentano un dettaglio grafico notevole anche se restano i soliti problemi di conversione dei coin-op in due dimensioni per la console



*The Misadventures of Tron Bonne*  
(Capcom - PSX)



*Dino Crisis* (Capcom - PSX)

Sony.

Inoltre Capcom ha mostrato a Los Angeles titoli "minori" per PlayStation come Trick'n Snowboarder che conterà tra i personaggi alcuni degli eroi di Resident Evil e The Misadventures of Tron Bonne (dicembre in USA) che segna il ritorno dell'universo di MegaMan in un action-adventure 3D.

Infine la software house nipponica ha presentato ben 4 titoli per Game Boy Color oltre al già citato Resident Evil: Magical Tetris Challenge ed il rifacimento di 3 titoli storici che hanno fatto la fortuna della software house di Osaka: Ghost'n Goblins, 1942 e Street Fighter Alpha. Il primo soprattutto ha stupito gli addetti ai lavori per la fedeltà della conversione e per il divertimento che ancora riesce a dare al giocatore.

## Infogrames

La divisione americana di Infogrames ha presentato diversi titoli per tutte le piattaforme attualmente in commercio sul mercato, con un numero elevato di titoli per Nintendo 64 e Game Boy Color. Partiamo proprio dal portatile Nintendo, sul quale la Infogrames sta puntando molto. Due giochi derivano da licenze da parte della Warner Bros: Carrot Crazy, platform nel quale dovremo vestire i panni di Bugs e Lola Bunny e Twouble! nel quale dovremo catturare Titti per portare a termine il gioco. Oltre al rompicapo Klustar e a Lucky Luke, ricordiamo la presenza di Mission: Impossible, Supreme Snowboarding e V-Rally Edition '99, conversione "pocket" del celebre racing-game per Nintendo 64.

Tra i titoli per Nintendo 64 quello che ha riscosso maggiore interesse è risultato sicuramente Starshot 64, un platform che a prima vista sembra in grado di competere con titoli più blasonati come Super Mario 64 di Nintendo e Banjo-Kazooie di Rare. L'interazione

con gli altri personaggi risulterà molto importante e avrà un peso fondamentale per completare il gioco. Un titolo da tenere sicuramente d'occhio nei prossimi mesi. Tornando alle licenze Warner Bros ecco Duck Dodgers e Taz Express per Nintendo 64, due adventure in usci-



*Mission: Impossible* (Infogrames - PSX)

ta entrambi il prossimo autunno.

La line up per PlayStation presentata a Los Angeles comprendeva sei titoli. Il primo è Eagle One: Harrier Attack, sul quale Infogrames punta molto. Questo gioco è essenzialmente un simulatore di volo che prende spunto dal più blasonato Ace Combat e potrebbe rappresentare una hit del prossimo autunno. Gli altri titoli presentati sono: Le Mans 24 Hours, racing-game in uscita a settembre, Bugs Bunny: Lost in Time, ennesima avventura basata su licenza Warner Bros, Mission: Impossible, porting del famoso action game uscito per Nintendo 64 da diversi mesi, V-Rally 2, atteso tra poco nei negozi, e il mediocre Demolition Racer.



*Eagle One* (Infogrames - PSX)

Infine resta il Dreamcast per cui sono in lavorazione tre giochi negli studi Infogrames. Previsto in concomitanza con l'uscita europea della macchina Sega, Supreme Snowboarding ha impressionato gli addetti ai lavori per l'elevato dettaglio grafico. Più in là nel tempo sono annunciati Alone in the Dark 4 che si propone già da ora come sfidante di Code Veronica di Capcom e Outcast, uno sparattutto in terza persona.

## Electronic Arts

Lo stand della Electronic Arts era in gran parte dedicato ai famosi titoli della divisione EA Sports, con seguiti più o meno interessanti sia per PlayStation che per Nintendo 64, rappresentati da: NHL 2000, NBA Live 2000, Nascar



Tiger 2000 (EA - PSX, N64)



Tomorrow Never Dies (EA - PSX)

2000, Madden 2000, Fifa 2000, Tiger Woods 2000, Supercross 2000 e Knockout Kings 2000. Una line up sportiva di tutto rispetto, con ben otto titoli che invaderanno il mercato videoludico tra settembre e la fine dell'anno. Anche se assente è stato annunciato ufficialmente F1 Championship, il primo titolo di Formula 1 da parte della EA, che, tanto per cambiare, si è accaparrata anche la licenza FIA.

Continuiamo con la line up PlayStation comprendente Tomorrow Never Dies, tie-in del film di 007 che ricorda molto Syphon Filter ma non ha stupito per realizzazione tecnica. WCW Mayhem è l'ennesima simulazione di wrestling (cenzataria di una delle numerose leghe professionistiche americane). Come al solito si potranno usare molti oggetti per colpire l'avversario, e gli scontri potranno proseguire anche al di fuori del ring. Previsto per l'estate Sled Storm, un racing game invernale a bordo di motoslitte con cui è possibile

compiere anche numerose evoluzioni in aria. Chiude la lista Road Rash 2000 che uscirà entro la fine dell'anno. Per quanto riguarda Command & Conquer: Tiberian Sun, per ora in uscita solamente in versione PC, la versione PlayStation non è ancora stata annunciata ma è molto probabile.

Oltre ai titoli EA Sports, l'unico gioco per Nintendo 64 (autunno) è stato Hot Wheels, un particolare racing game ispirato alle famose 'macchinine' che tutti da bambini abbiamo posseduto. Da tenere d'occhio la colonna sonora affidata a gruppi di richiamo.

## Psygnosis

La famosa software house britannica in questi ultimi mesi ha perso gran parte della sua credibilità, sfornando titoli di modesto interesse e contraddistinti da una realizzazione tecnica sotto la media. Quest'errata operazione commerciale ha portato ad un forte ridimensionamento del personale che,

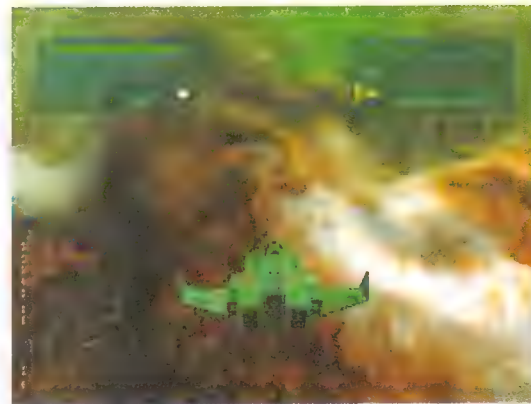
fortunatamente, non ha avuto conseguenze peggiori. Dopo questi mesi di magra la Psygnosis è rinata ed ha presentato all'E3 diversi titoli interessanti e seguiti molto famosi, naturalmente tutti per PlayStation. L'attenzione era rivolta nei confronti di Wip3out, indubbiamente uno dei titoli più amati dagli utenti della console Sony. L'attesa è stata comun-



G-Police 2 (Psygnosis - PSX)



Destruction Derby 3 (Psygnosis - PSX)



Colony Wars: Red Sun (Psygnosis - PSX)

que ripagata, consultate la preview per ulteriori informazioni. Altro seguito di tutto rispetto è rappresentato da Destruction Derby 3, caratterizzato da veicoli realistici ed incidenti sempre più spettacolari. Un altro gioco che ha destato interesse è stato il nuovo Colony Wars, da molti considerato il miglior sparattutto per PlayStation.



Kingsley (Psygnosis - PSX)

Colony Wars: Red Sun vanterà nuovi veicoli e missioni sempre più impegnative. I filmati in FMV risultano estremamente realistici mentre il sonoro è stato migliorato sensibilmente, con musiche realizzate addirittura da un'orchestra sinfonica. Un altro sparatutto è G-Police: Weapons of Justice, annunciato diversi mesi fa ma ancora in lavorazione presso gli studi Psygnosis a causa di diverse imperfezioni del motore di gioco. Ben 35 missioni differenti, 25 veicoli e libero movimento in un ambiente completamente tridimensionale sono gli elementi di maggior spicco del nuovo G-Police, in uscita nei mesi estivi. Ricordiamo, infine la presenza di Formula One '99, ritornato in mano alla Bizarre Creations, dopo la deludente prova offerta da Visual Science per l'edizione '98 e presente all'E3 solo sotto forma di filmato dimostrativo. Psygnosis ha presentato anche alcuni titoli completamente nuovi ma decisamente meno interessanti dei famosi seguiti appena citati. Stiamo parlando di Kingsley, un nuovo platform sulla falsariga di Rascal ma contraddistinto da una migliore giocabilità, Leggit, un arcade che strizza l'occhio alla strategia e Tricks'N Treasures, un platform che vedrà la luce nella primavera del prossimo anno.

## Fox Interactive

La software house di Beverly Hills ha presentato all'E3 sei titoli per

PlayStation, tra cui due seguiti molto importanti. Die Hard Trilogy 2 risulta enormemente migliorato rispetto al primo episodio, ripropone la presenza di 3 modalità di gioco e promette una grafica assimilabile alle migliori produzioni per la console Sony. Croc 2 invece era presente sia in versione PlayStation che per il portatile Nintendo. Il gioco risulta migliorato sotto tutti gli aspetti: la grafica è più pulita e definita, la giocabilità si attesta su buoni livelli e la telecamera virtuale è stata finalmente "aggiustata". Per la versione Game Boy Color bisognerà aspettare fino a Novembre mentre di quella PlayStation troverete la recensione al più presto. Imminente la commercializzazione di X-Files, l'avventura scritta dallo stesso Chris Carter condita da frequenti filmati con attori in carne ed ossa. Lo stand Fox era poi occupato da 2 titoli sportivi, cioè NHL 2000 ed NBA 2000, entrambi in fase embrionale di sviluppo. Infine ricordiamo la presenza di Alien Resurrection, claustrofobica avventura in terza persona la cui uscita è stata recentemente ritardata al prossimo autunno.

## Midway

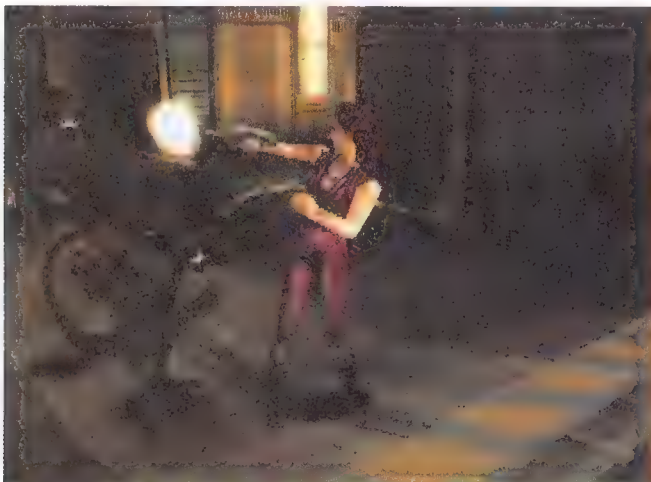
Iniziamo coi titoli previsti per tutte e tre le console che veranno la luce in autunno. NFL Blitz 2000 è il seguito di



Jade Cocoon (Crave - PSX)

un famoso gioco di football negli States. Hydrohunder è un racing game a bordo di motoscafi che è sembrato del tutto trascurabile. Migliore la situazione di Ready to Rumble, simulazione di pugilato che si preannuncia realistica e discretamente varia nello stile di combattimento. Solo per Nintendo 64 e PlayStation verrà prodotto Mortal Kombat Special Forces, un'avventura 3D con elementi picchiaduro strutturata in missioni in cui si potranno impersonare Sonya Blade o Jax. Per le stesse piattaforme è annunciata in autunno l'uscita di Gauntlet 3D Legends che non può lasciare impassibili i giocatori più attenti. Uno dei videogiochi più famosi della storia torna promettendo azione multiplayer in quattro contemporaneamente e un'evoluzione del gameplay dell'arcade.

Jackie Chun's Stantmaster per



Alien Resurrection (FOX - PSX)



Croc 2 (FOX - PSX)



**Shadow Madness (Crave - PSX)**

Playstation (autunno) è un picchiaduro ispirato al celebre e pirotecnico attore di Hong Kong che ha prerestato i propri movimenti tramite motion capture. World Driver Championship per Nintendo 64 dovrebbe essere già nei negozi quando leggerete queste pagine.

Infine, solo per Dreamcast è in lavorazione un altro capitolo della saga di Mortal Kombat, Mortal Kombat Gold, il classico picchiaduro molto simile in questa sua versione al coin-op.

## Crave Entertainment

Tra le sorprese dell'E3 troviamo la Crave, con una line up di tutto rispetto. I titoli presentati sono stati 13, tra cui alcuni hit di successo in Giappone, adattati dalla software house americana per il mercato occidentale. Uno dei titoli di punta di Crave è rappresentato da Jade Cocoon: Story of Tamamayu, realizzato da Genki ed uscito in Giappone alcuni mesi addietro solo in formato PlayStation. Preview in questo numero. Sicuramente di minore importanza la presentazione di Mag 3 e Broken Sword 2 (già uscito in Europa da diversi mesi) che stanno per essere commercializzati negli Stati Uniti.

Dei giochi presentati per Nintendo 64 bisogna ricordare Fighting Force 64, trasposizione del picchiaduro a scorrimento uscito da più di 1 anno per la console Sony. Titoli di minore interesse sono Battlezone 64, realizzato da Climax e Asteroids Hyper 64, prodotto da Syrox.

I titoli per Dreamcast sono Aero

Wings, cioè la conversione in uscita a settembre per il mercato USA di Aero Dancing di CRI, Tokyo Xtreme Racer, racing-game di Genki che presenta alcune somiglianze con Gran Turismo di Polyphony, e lo sconosciuto Blades of Vengeance di Treyarch.

Numerosi anche i titoli per Game Boy Color, leader incontrastato nel campo dei portatili: Godzilla: The Series, EarthWorm Jim: Menace 2 The Galaxy e Babe and Friends, il gioco del famoso maialino che tanto successo ha riscosso negli States.

## Namco

Il titolo di punta allo stand Namco era senza dubbio l'impressionante Soul Calibur, ampiamente superiore al coin-op da cui è stato convertito e mostruoso a livello grafico con effetti e sequenze in CG da mozzare il fiato. La pubblicazione in Giappone è imminente (29



**Soul Calibur (Namco - DC)**



**Soul Calibur (Namco - DC)**

Luglio), mentre in USA il picchiaduro giungerà non prima di Settembre, aspettatevi una recensione al più presto.

L'utenza PlayStation invece ha potuto ammirare quattro titoli. Ace Combat 3 si propone come nuovo caploavoro della software house giapponese, la recensione vi aspetta su questo numero. Molte le modifiche apportate a Pac Man 3D, a partire dal titolo che è diventato Pac Man World 20<sup>th</sup> Anniversary. Per questa rinascita in tre dimensioni del famosissimo personaggio sono state annunciate le modalità Quest, Maze e Classic. Molto atteso e presente solo come filmato all'E3 è anche Dragon Valor, l'action-RPG fantasy di Namco. Il seguito di Dragon Buster mette il giocatore nei panni di un cacciatore di draghi che potrà addirittura sposarsi nel corso del gioco e passare i propri compiti al figlio le cui caratteristiche dipenderanno dalla sposa che si è scelta. Lo sparattutto 3D Star Ixiom infine ripropone l'eterna difesa della Terra da un'invasione aliena proponendo un gameplay incentrato sia sulla strategia che sull'azione più adrenalinica. Anche Star Ixiom è il seguito di un vecchio coin-op Namco: Star Luster.

## Kemco

Line up discretamente povera per la Kemco, con solamente 6 titoli presentati, esclusivamente per Nintendo 64 e Game Boy Color. Il titolo che ha destato maggior interesse è stato sicuramente Shadowgate 64: Trials of the Four Towers, un'avventura tridimensionale con elementi RPG dall'aspetto tetto e dedicata ai fans dei giochi horror. Il gioco supporterà anche l'espansione di memoria della Nintendo. La Kemco ha inoltre presentato per Nintendo 64 due titoli che fanno parte della serie Top Gear: stiamo parlando di Top Gear Rally 2, seguito di uno dei racing-game più famosi per la nera console, migliorato sotto tutti gli aspetti rispetto al predecessore e Top Gear Hyper-Bike, nel quale dovremo affrontare tracciati molto impegnativi in sella a bolidi di ogni tipo. E' necessario spendere qualche

parola anche per Daikatana, sparattutto in prima persona prodotto da Eidos per Pc ed ora in procinto di essere convertito anche per Nintendo 64 e Game Boy Color. La versione per Nintendo 64 presenta sicuramente una grafica inferiore rispetto alla controparte per Pc nonostante l'uso dei 4 mega di memoria mentre a livello di giocabilità non dovrebbe cambiare praticamente nulla.

Infine ricordiamo gli altri titoli per Game Boy Color presentati da Kemco: *Deja Vu 1 & 2*, un'avventura punta e clicca piena di enigmi e *Catwoman*, un platform che farà gola ai fans di Batman e soci.

## Gremlin

La software house inglese recentemente acquisita dalla Infogrames ha presentato pochi prodotti all'E3 e quasi tutti esclusivamente per PlayStation. I più interessanti sono apparsi senza dubbio *Rally Masters* che si propone come un ottimo avversario per Colin McRae e compagnia bella. Anche *Gekido*, un picchiaduro a scorrimento programmato da un team italiano (N.A.P.S.), promette bene, speriamo che dia nuova linfa vitale a un genere caduto nel dimenticatoio. *Hogs of War* è uno strategico in tempo reale ultra demenziale in cui bisognerà guidare un esercito di soldati maiali in 40 missioni in singolo, ma sarà soprattutto il multiplayer a costituire un pregio del titolo. *European PGA Golf* infine non ha bisogno di molte parole di presentazione ed è previsto anche per Nintendo 64 e Dreamcast.

## Il resto in pillole

Molti altri i prodotti di software house minori che si sono palesati alla fiera più importante dell'occidente. Iniziamo da *Dead or Alive 2* per Dreamcast, Tecmo ha portato a Los Angeles un rolling demo che ha slogato numerose mascelle e ha reso ancora più difficile l'attesa per il lancio sul mercato alla fine dell'anno. La Lucas Arts oltre al racing game per Nintendo (che vedrà la luce anche per PlayStation più avanti nel corso dell'anno) sta lavorando su un arcade-adventure per PlayStation

pesantemente ispirato al nuovo film. Koei ha presentato *Winback* per Nintendo 64 (autunno), un gioco intrigante simile a *Syphon Filter* per ambientazione e stile. *Accolade* ha in preparazione invece tutti i nuovi titoli della serie *Test Drive* per varie console, più il misterioso sparattutto *Slave Zero* per Dreamcast. I famosi *Working Design* porteranno in Usa alcuni dei loro ultimi titoli PlayStation, tra cui *Silhouette Mirage* (platform-sparattutto) e i due RPG *Lunar 2: Eternal Blue* e *Detonator Guntlet* che vantano entrambi una caratterizzazione manga davvero accattivante. Giochi di ruolo anche da casa Atlus con *Thousand Arms* per PlayStation. Sempre da Atlus arrivano *Tail Concerto*, un gioco d'azione con protagonista un cane poliziotto antropomorfo e *Bombberman Fantasy Race*, un coloratissimo racing game con l'eterno eroe della Hudson, entrambi per la console Sony. Solo per Dreamcast invece è lo sparattutto in soggettiva *Maken X* programmato per l'inverno. THQ ha richiamato l'attenzione soprattutto con *Road Rash 3D* e *Nuclear Strike* per Nintendo 64, con il picchiaduro *Shao Lin* per PlayStation e con *Micromachines* per Game Boy Color. Codemasters non ha presentato nulla di completamente nuovo, soltanto *No Fear Downhill Mountainbiking*, *Prince Naseem Boxing* e *Football Manager*, tutti per PlayStation. Dai 989 Studios invece giunge voce che siano iniziati i lavori per il seguito di *Syphon Filter* che in Europa non è ancora uscito, e in Agosto verrà commercializzato *Xena: Warrior Princess*, un action game ispirato alla bella eroina di una serie di telefilm, sia per PlayStation che per Nintendo 64. Solo per PlayStation invece i seguiti *Jet Moto 3*, *Twisted Metal 4* e *NFL Extreme 2*. Meritevole di attenzione anche l'avventura in stile *Resident Evil* per DC di Jaleco, intitolata *Carrier* e annunciata per il mercato USA. Red Storm ha presentato soltanto *Rainbow Six* per PlayStation (recensito in questo numero), Nintendo 64 e Game Boy Color. 3DO punta ancora sulla serie *Army Men* con il nuovo *Army Men: Sarge's Heroes* e *Army Men: Air Attack* arcade 3D per Nintendo 64 e PlayStation. Meno interessanti Vegas

Games 2000, *Crusaders of Might & Magic* e *Battle Tanx II: Global Assault*. Proseguiamo la veloce carrellata con l'americana *Acclaim* e i suoi *Re-Volt*, simulatore di auto radiocomandate per Nintendo 64 e PlayStation, l'imminente e intrigante *Shadowman*, *Armorines*, *South Park Rally* per Nintendo 64 e *Tricky Slider* per Dreamcast (settembre). Interplay ha sponsorizzato soprattutto il solito *Cramageddon* che oltre alle versioni PlayStation e Nintendo 64 apparirà anche in formato Game Boy Color. Su Dreamcast invece arriverà MDK 2 di cui sono stati mostrati solo pochi screenshot. La neonata Metro 3D ha deciso di supportare la macchina della Sega con l'RPG *Dark Angel* in uscita nel 2000 e lo sparattutto poligonale *Armada* previsto per Settembre. Chiudiamo la veloce carrellata con *Titus* e i suoi *Roadsters Trophy* (settembre) e *Blues Brother 2000* (estate) per Nintendo 64.

## Conclusioni

L'E3 1999 si è concluso con il solito bagno di folla tra mascotte, mastodontici stand, schermi panoramici e luci. L'attenzione l'hanno attirata soprattutto il lancio del Dolphin e la presentazione in USA del Dreamcast e del Neo Geo Pocket Color.

Per quanto riguarda i giochi, molti sequel e poche novità, con una generale tendenza all'appiattimento dei prodotti a dir poco preoccupante. I giochi dello show sono stati senza dubbio *Dino Crisis* per PlayStation, *Soul Calibur* per Dreamcast, *Perfect Dark* e *Donkey Kong 64* per Nintendo 64. Se il presente non sorride, il futuro sembra più roseo viste le caratteristiche tecniche di PlayStation 2 e Dolphin e le potenzialità ancora in gran parte inesprese del Dreamcast che all'E3 ha mostrato un buon numero di titoli in lavorazione, molti di software house occidentali. Il mondo dell'intrattenimento elettronico dunque si è rimesso in cammino a grandi falcate. Per scoprire cosa ci riserva il futuro non resta che attendere...

A cura di Andrea Loiudice e Alberto Ziello



# Anteprime

# Resident Evil Nemesis

|                  |             |
|------------------|-------------|
| Software House:  | Capcom      |
| Piattaforma:     | PlayStation |
| Uscita prevista: | Novembre    |
| Versione:        | JAP         |

Capcom sembra non volersi mai smentire: dopo averci propinato tonnellate di Street Fighter, sta cercando di fare lo stesso con i celebri Resident Evil. Così, dopo i due giochi originali per PlayStation, la versione per Dual Shock, quella per Game Boy (annunciata) e Code Veronica per Dreamcast, ecco anche Resident Evil 3: Nemesis.

Uno dei misteri che attanagliavano il giocatore durante RE2 era cosa poteva essere successo ai personaggi del primo episodio: nel terzo capitolo, finalmente, scopriremo le risposte. La prima metà dell'avventura, infatti, si svolgerà nelle 24 ore antecedenti a RE2. Al termine del primo episodio Jill Valentine e Chris Redfield denunciarono l'esistenza del T-Virus ma, per mancanza di prove, nessuno gli credette. Chris partì allora per l'Europa per indagare nella sede della "Umbrella" mentre Jill, dopo aver dato le dimissioni dal gruppo "STARS", tornò a Raccoon City e si trovò suo malgrado nel bel mezzo della trasformazione degli abitanti da uomini in zombie. E qui il controllo passa nelle mani del giocatore. Circa a metà gioco però Jill si ammalerà e dovrà essere soccorsa da Carlos Oliveira, un mercenario brasiliano (di cui vestiremo, per l'occasione, i panni) e quando la nostra eroina riprenderà conoscenza ci troveremo nel day-after RE2. Nel corso dell'avventura si incontreranno diversi bivi che cambieranno, seppure in minima parte, lo svolgimento degli eventi.

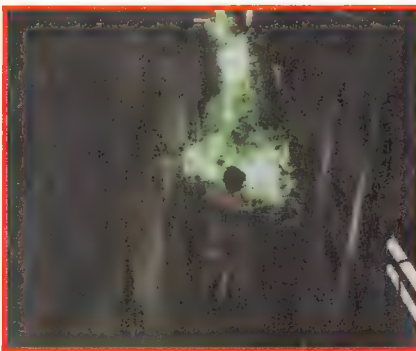
I tipi di zombie sono molteplici, poiché ne avremo di magri, grassi, uomini, donne e addirittura di più o meno veloci. Tra questi ce ne sarà uno in particolare, simile al Tyrant, con una potenza ed una velocità impressionante: "Nemesis". Questo boss-zombie sembra davvero difficile da battere, e oltre a correre più velocemente di Jill, sarà armato di un bazooka con munizioni infinite e sarà pronto ad inseguirvi anche in caso di fuga.

I fondali ancora una volta sono prerenderizzati e anche i controlli di Jill saranno simili ai primi due episodi, ma con una sostanziale novità: un sistema di puntamento automatico. Quando la graziosa eroina sarà attaccata da più creature provenienti da direzioni diverse, si potrà scegliere quale attaccare semplicemente "switchando" dall'una all'altra. Jill, rispetto a Resident Evil, sarà molto più forte, agile e veloce, anche perché in certe situazioni dovrà fronteggiare addirittura una decina di zombie contemporaneamente! Per passare da una stanza all'altra avremo ancora le solite schermate



d'intermezzo, ma non sarà più così per le scale, che saranno liberamente percorribili (in precedenza erano affrontate automaticamente tramite la pressione di un pulsante). La grafica mantiene lo stesso stile delle due avventure precedenti, ma il livello qualitativo è leggermente migliorato. I fondali, per esempio, sono molto più dettagliati e mantengono quell'atmosfera cupa e tetra che ha svolto un ruolo importante nei precedenti titoli della serie. Un altro successo annunciato dunque? Vedremo...

Brando Astrua





# Anteprime

## DEWPRISM デュープリズム

|                  |              |
|------------------|--------------|
| Software House:  | Squaresoft   |
| Piattaforma:     | Playstation  |
| Versione:        | JAP          |
| Uscita Prevista: | Autunno 1999 |



**P**er questo autunno, la SquareSoft annuncia un nuovo Action RPG di nome Dew Prism. La principale caratteristica di questo titolo è la possibilità di selezionare uno dei due eroi disponibili, il maschio Rue o la femmina Mint; le due storie differiscono molto tra di loro, pur essendo ambientate nello stesso mondo. Comunque, sia l'uno che l'altra avranno lo stesso obiettivo, ovvero la ricerca dell'oggetto magico definitivo, il Dew Prism, il quale si dice sia in grado di poter esaudire i desideri. La profondità d'azione di Dew Prism farà compiere un grosso passo in avanti al genere degli Action RPG, vista la grande libertà di movimento dei personaggi, le ambientazioni in full 3D e una particolare cura nella giocabilità, che rende tutte le operazioni facilmente eseguibili.



È un vero e proprio dono da parte di Koji Sugimoto, programmatore responsabile di Chrono Trigger e Xenogears. L'importanza dell'unicità dei personaggi

è uno degli aspetti chiave nel genere degli Action RPG, e in Dew Prism potremo stupirci di una tale profondità: vedremo difatti i vestiti muoversi a seconda delle azioni compiute, e i capelli avranno un aspetto estremamente realistico. È inoltre degno

di nota il fatto che potremo vedere i personaggi respirare regolarmente. Inoltre, i pochi fortunati che già hanno potuto giocarci, nella fattispecie i playtesters, hanno notato che tutti i personaggi hanno un fare particolarmente umano nelle

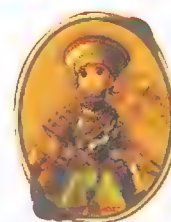
proprie azioni, ma è una sensazione che nessuno è stato in grado di spiegare a parole. Che alla SquareSoft abbiano finalmente scoperto il segreto dell'umanità e l'infinita complessità dei modelli comportamentali che caratterizzano ogni singolo essere vivente?

La grafica è ad alta definizione, e il gioco è un full 3D che spinge la PlayStation verso nuovi limiti hardware.

Lo spazio esplorabile è molto grande e sarà ad appannaggio del giocatore il muoversi, correre o fermarsi a seconda delle proprie esigenze.

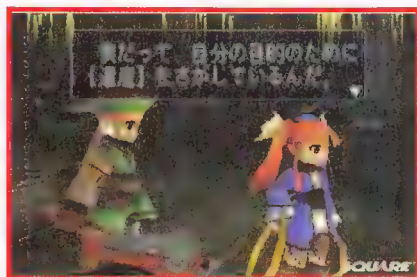
Finora poco è trapelato riguardo alla storia di entrambi i protagonisti e alle caratteristiche dei personaggi comprimari; in anteprima su Check Point eccovi i primi retroscena.

### RUE



Una notte, durante una tempesta di neve, una misteriosa persona dall'aspetto estremamente sospetto, che si fa chiamare "il braccio destro della morte", appare improvvisamente ed uccide

Clair, una ragazza che Rue considerava la sua sorella di sangue. Dopo tre anni, Rue comincia un lungo viaggio per cercare l'oggetto magico di nome Dew Prism, nella speranza che es-



so possa riportare in vita le persone morte. Rue utilizza una tecnica speciale denominata ARC EDGE, che lo rende in grado di trasformarsi per combattere i mostri nella maniera più appropriata possibile, qualora si trovi in situazioni critiche, allo scopo di superarle in maniera decisa ed efficace. Ma un oscuro segreto è nascosto nel mistero che avvolge la sua nascita...

## MINT



Nonostante Mint rivestisse a pieno diritto la carica di principessa della nazione nella quale vive, per via del suo carattere spiccatamente egoista ella viene privata della successione al trono da una sua sorella minore, Maya.

Anche se Maya sembra regnare, in realtà la sua mente è profondamente condizionata da un individuo estremamente potente e malizioso, il quale si presenta a corte come consigliere reale e riesce a ottenere la piena confidenza con la sovrana. Una volta entrata in possesso del Dew Prism, Mint si prenderà la sua vendetta grazie alle virtù grandiose di questo oggetto. Con l'intenzione di conquistare il mondo, Mint chiederà un permesso di stato per iniziare il suo viaggio alla ricerca dell'artefatto miracoloso.

In collaborazione con la gente che potrà incontrare durante il suo cammino, Mint tenterà di utilizzare le sue capacità magiche al meglio, facendone fare le spese alla sua rivale che nel frattempo è alla ricerca di questo oggetto da parte sua, per i suoi scopi di regnante. Mint attacca utilizzando un grosso anello tagliente denominato Dual Halo che, utilizzato con entrambe le mani, distrugge i nemici grazie alle sue enormi virtù magiche.



## PERSONAGGIO MISTERIOSO

Tre anni prima rispetto all'inizio del gioco, questo misterioso uomo con enormi capacità magiche uccide quella che Rue considerava la sua sorella di sangue, Clair. Il braccio destro della morte diventa un incubo per Rue e ancora adesso continua a provocargli dolore. Talvolta gli appare davanti durante la sua avventura, riaccendendo il fuoco dell'odio che il nostro eroe continua a covare nei suoi confronti.



desideri, il Dew Prism.

Tra i personaggi secondari figurano inoltre due cacciatori di tesori di nome Duke e Bell, una "giapponese" di nome Elena, i suoi genitori Kraus e Mira, e il

costruttore vagabondo di armi Rod. E per finire scopriremo anche dei fratelli dei protagonisti, abbastanza malvagi e

## MAYA

Sorella più giovane di Mint, è colei che usurpa il trono del regno scacciando la nostra prode eroina.

La neo-regina si è distinta tra la popolazione come la sorella più severa di Mint, ed è suo dovere difendere, come responsabilità di principessa, un sigillo reale di eredità, con il quale si blasona il successore al trono.



## DOLL MASTER

E' il mago di corte del reame, il quale riesce a ottenere la piena fiducia della principessa entrante Maya grazie a spiccate qualità sia politiche che magiche.

Nasconde dietro una maschera una grande abiezione, abilmente celata agli occhi di tutti, che lo trasporta come in una danza mortale verso l'oggetto dei

infidi per la verità, ma hanno poco peso nella storia. I loro nomi sono Blood e Smorky. A conti fatti, questo titolo potrebbe rivaleggiare per complessità di trama e per finezze grafiche i più alti esponenti di questo genere. Lo spazio per migliorare è ancora molto, quindi rimanete sintonizzati sulle pagine di Check Point per ulteriori aggiornamenti.

*Daniele Balestrieri*



|                  |             |
|------------------|-------------|
| Software House:  | Genki       |
| Piattaforma:     | PlayStation |
| Versione:        | Nisc/Usa    |
| Uscita prevista: | 14 luglio   |

# Jade Cocoon

## Legend Of Tamamayu

**P**ubblicizzato come un preoccupante incrocio fra Final Fantasy VII, Resident Evil e Pokemon (!), Jade Cocoon è un Rpg ad ambientazione fantasy che riesce a coniugare con sorprendente freschezza aspetti diversi dei 3 titoli sopra citati, importando dal primo la struttura di base, replicando il motore grafico del titolo Capcom e offrendo spunti tamagotchiani degni del best seller per Game Boy.

Il titolo della Genki ha subito destato grande curiosità della stampa per l'eccellente character design e per l'elevatissima qualità degli FMV, realizzati dal famoso Hayao Miyazaki autore di anime come "il vicino Totoro" e "Kiki's Delivery Service".

In Legend Of Tamamayu vestiremo i panni del giovane Levant, richiamato al villaggio natale per difendere la popolazione da un'invasione di locuste. Un semplice pretesto che prelude a sviluppi inaspettati: la missione di Levant assumerà ben presto i caratteri di un'impresa epica.

Equipaggiati con un pugnale e un'ocarina iniziamo l'avventura avendo subito modo di apprezzare l'ottimo impianto grafico che permette a personaggi e mostri poligonali ottimamente definiti di muoversi in modo credibile su dettagliati sfondi prerenderizzati.

L'interazione con i comprimari dà luogo a dialoghi interamente parlati che, in questa prima fase, ci istruiscono sulle funzioni e sulle origini del Cocoon, tema centrale dell'intera produzione ed elemento distintivo del titolo Genki. I combattimenti verranno gestiti tramite un'interfaccia classica arricchita, perù, dalla



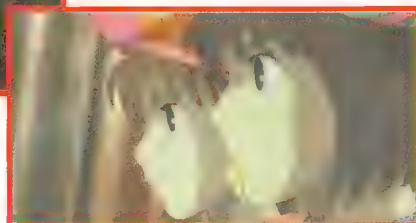
possibilità di catturare i mostri che affronteremo all'interno di bozzoli (Cocoon, appunto).

" proprio questo elemento, mutuato



dalla versione per portatili di Pokemon, a rappresentare la trovata attorno alla quale ruota il gameplay del gioco: i mostri catturati (ne esistono oltre 150 varietà) potranno essere evocati in combattimento e mandati allo sbaraglio al nostro posto, guadagnando punti esperienza e imparando nuovi attacchi e magie. Dai bozzoli potremo anche ricavare seta, che useremo poi come merce di scambio per acquistare armi e accessori. L'aspetto più interessante è però

rappresentato dalla possibilità di far accoppiare esemplari di diverse specie, dando vita a miliardi di combinazioni possibili, generate da un algoritmo matematico che si occuperà di creare il modello poligonale risultante dall'unione delle due (o più) strut-



ture originali. In seguito, l'opzione Arena, ci permetterà di far combattere, fra loro o contro il piccolo esercito racchiuso nella memory card di un nostro amico, i nostri 'mostri tascabili'.

Titolo fra i più interessanti della line up estiva Psx, Jade Cocoon (già commercializzato in Giappone, dove ha riscosso un buon successo di pubblico e critica) si appresta al suo debutto sul mercato statunitense, previsto per il 14 luglio.

Francesco Bicci



|                  |             |
|------------------|-------------|
| Software House:  | Psygnosis   |
| Piattaforma:     | PlayStation |
| Versione:        | PAL         |
| Uscita prevista: | Dicembre    |

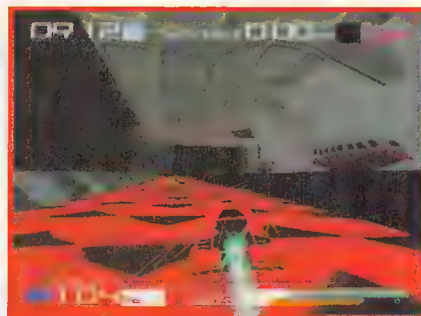
# WIP3OUT

**W**ipeout, una ragione più che sufficiente per acquistare una PlayStation nel 1995, un titolo che portava l'allora nuova console ad un livello grafico mai visto. Dopo il seguito, Wipeout 2097 e un'ottima versione per N64, Psygnosis torna alla carica con Wip3out, titolo breve ma efficace.

Anche questo sequel, come il 2097 d'altra parte, non è rivoluzionario; lo stile e la meccanica di gioco rimangono quelli che hanno decretato il successo della serie: gare tra veicoli antigravitazionali ad alta velocità, musica "di tendenza", grafica da infarto e un feeling particolare che il prodotto riesce a trasmettere; inoltre possiede un elemento che pochi giochi possono vantare; lo stile. Al look contribuiscono in maniera determinante i Designers Republic, che questa volta utilizzano colori più spenti seguendo però il solco tracciato negli anni precedenti, quindi un disegno geometrico, high tech e vagamente nipponico.

Stando agli sviluppatori, nel secondo episodio lo split screen non era stato inserito (in favore del cavo link) perché la topografia dei circuiti non si prestava ad una riduzione dell'area di gioco; solo con l'uscita della versione N64 si è capito che l'omissione era dovuta più a difficoltà di programmazione che a problemi di design. Ora anche gli utenti Sony possono sfidarsi sulla stessa TV, e questa risulta sicuramente la novità più eclatante. Altri segni evidenti di come Psygnosis abbia imparato a spremere fino all'ultima goccia l'hardware di PSX sono l'utilizzo della media risoluzione (512 X 240), un ulteriore aumento della velocità di gioco e un miglioramento degli splendidi effetti di luce e delle esplosioni.

Le modalità di gioco presenti sono quelle classiche: Time Trial, Arcade, Championship e Death Match per gare uno contro uno. Lungo i circuiti sono presenti dei bivi in modo da aumentare



la varietà delle gare, mentre cambia la filosofia che sta alla base della creazione dei tracciati. Ancor più che in precedenza la parola d'ordine è velocità, quindi più importanza a lunghi curvoni, rettilinei e salti ma senza appiattire il piacere della guida.

Alle 5 scuderie del secondo episodio

se ne aggiungono 3 (Goteki, Icaras e Assegai), mentre i circuiti salgono a 8 e potranno essere giocati anche in modalità specchio. Le armi, elemento irrinunciabile, sono 12, sette delle quali nuove. Confermate per il momento: mine, barriere, missili normali e a ricerca e il bellissimo terremoto. Come in Wipeout

2097 alcuni ordigni possono essere sparati all'indietro e per rendere l'operazione più semplice è stato aggiunto un indicatore che segnala la vicinanza di altri.

Le prime impressioni sono sicuramente positive: le aeronavi sono ancora più maneggevoli nonostante la maggior velocità, la grafica è stata migliorata sensibilmente e divertimento e giocabilità sono quelli di sempre. Pare che Psygnosis abbia un sicuro hit per le mani.

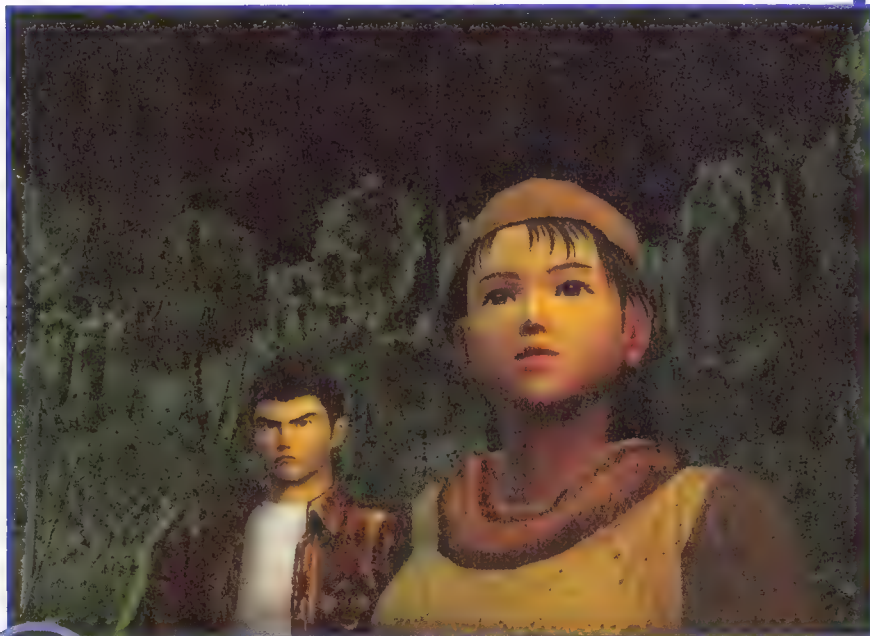
Marco Barbero



|                  |            |
|------------------|------------|
| Software House:  | Sega       |
| Piattaforma:     | Dreamcast  |
| Versione:        | JAP        |
| Uscita Prevista: | 28 Ottobre |

# Shen Mue

## Chapter 1: Yokosuka.



China) dovremo aspettare l'estate del 2000.

La Sega ha già avviato anche una grossa operazione di merchandising legata al gioco e nei negozi di Tokyo è possibile acquistare magliette e gadgets ispirati al titolo. Fra questi, il più ambito è senz'altro il Cd audio contenente la stupenda colonna sonora, composta con la collaborazione del famoso Yuzo Koshiro.

### ■ CHAPTER 1: YOKOSUKA

Siamo a Yokosuka, piccolo centro nella baia di Yokohama. L'anno è il 1986. In Shen Mue il giocatore veste i panni di Ryo Hazuki, un ragazzo di circa venti anni, rimasto orfano della madre ancora giovanissimo e deciso a far luce sulla misteriosa morte del padre Iwao.

Maestro di arti marziali, Iwao ha impartito a Ryo un'educazione rigida e severa e ha eletto il figlio come unico depositario delle tecniche di auto difesa della scuola Hazuki.

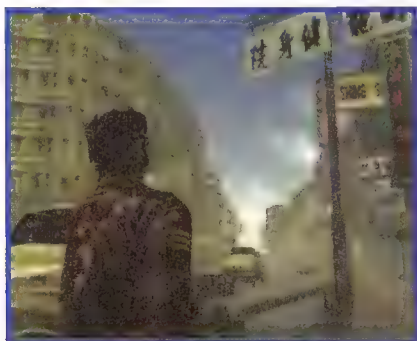
Scoprendo nella corrispondenza del padre un sospetto scambio epistolare con la Cina, Ryo inizia le indagini che lo

**N**el corso delle ultime manifestazioni e delle conferenze tenute dalla Sega Of Japan per promuovere il gioco, Shen Mue ha progressivamente acquisito le proporzioni di un vero e proprio kolossal videoludico e si è imposto all'attenzione della stampa come il progetto più costoso ed importante mai realizzato dalla casa giapponese.

Solo la fase di design ha richiesto a Yu Suzuki oltre 5 anni e la stesura vera e propria ha impegnato più di 200 membri dell'AM2 per quasi 3.

Si stimano intorno ai 6 miliardi di yen (circa 90 miliardi di lire) le spese sostenute finora dalla Sega per lo sviluppo del gioco; un esborso incredibilmente alto che vedrebbe la compagnia in perdita qualora non riuscisse a piazzare almeno 2.000.000 di copie del gioco.

E' ormai di qualche mese fa l'annuncio della Sega di voler suddividere l'uscita di Shen Mue in due capitoli venduti a prezzo ridotto. Chapter 1: Yokosuka è previsto per il 28 ottobre mentre per il secondo capitolo della serie (Mainland





porteranno a viaggiare fino a Kowloon.

Obiettivo principale di Suzuki è stato quello di realizzare un mondo verosimile all'interno del quale ambientare la storia, un sistema di gioco libero dalle forzature e dalle limitazioni da sempre imposte nei videogiochi.

All'interno di questo mondo il giocatore godrà di una libertà di azione del tutto inedita: sarà possibile, ad esempio, disinteressarsi completamente della trama e dedicarsi all'esplorazione della sconfinata area di gioco. Il livello di interazione con lo scenario e il grado di libertà concessa al giocatore raggiungono, a detta degli sviluppatori, livelli mai visti prima, nel più assoluto rispetto del realismo simulativo: basti pensare che dovremo occuparci della sopravvivenza del nostro alter ego digitale facendo sì che Ryo si possa nutrire regolarmente e che abbia un posto dove dormire.

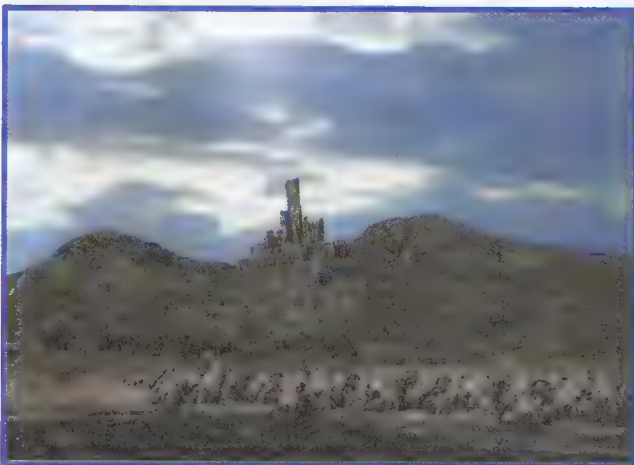
Per comprare cibo e oggetti utili o per affittare una stanza d'albergo sarà necessario possedere del denaro che avremo la possibilità di guadagnare lavorando. A tal proposito, Yokosuka offre diverse opportunità: sarà possibile, ad esempio, lavorare come facchini al porto o come commessi in una bottega.

## ■ FREE.

Dotato di una visuale in terza persona e di un sistema di controllo simili a quelli di Silent



Hill o Tomb Raider, il gioco di Suzuki appare come una complessa avventura tridimensionale dotata di una componente RPG. Il creatore rifiuta però di inserire il gioco in una delle categorie già esistenti, dalle quali Shen Mue prende le distanze sotto numerosi punti di vista. Proprio per sottolineare l'estraneità del



titolo alle etichette comunemente usate nell'industria videoludica, Yu ha voluto battezzare un nuovo genere, denominato FREE. Al di là del significato inglese il termine FREE è l'acronimo di Full Reactive Eyes Entertainment.

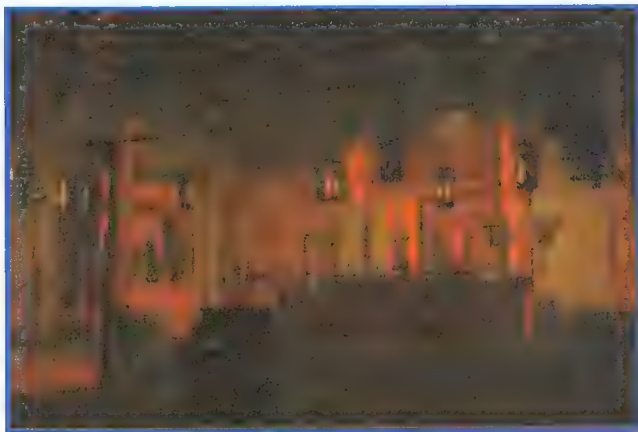
## ■ FULL.

Full: Ovvero Full Scale (Grandezza Naturale). Spazio e tempo hanno nel titolo di Suzuki un'identità con il mondo reale che viene rispettata rigorosamente per tutta la durata del gioco. Bandite sono le dilatazioni e contrazioni spazio-temporali che da sempre costituiscono un comodo espediente per semplificare la pianificazione degli eventi in un videogioco.

Grazie al clock interno del Dreamcast, ora, giorno e mese in cui si svolgerà l'azione di gioco corrisponderanno sempre alla data e all'ora reali.

Non soltanto nel corso del gioco si alterneranno giorno e notte ma saranno simulate anche le quattro stagioni con diversi effetti climatici resi in modo molto realistico. I cambiamenti di stagione sembrano inoltre riflettere i reali dati meteorologici registrati nella zona di Yokosuka nell'anno 1986 e successivi.

Oltre ad essere rappresentati in modo molto realistico i cambiamenti atmosferici influenzano anche l'azione di gioco: per fare un esempio, dopo una nevicata sarà più facile inseguire qualcuno grazie



alle orme che avrà lasciato sul terreno.

AM2 ha codificato un sistema dalle enormi possibilità: In pratica, il mondo in cui Shen Mue è ambientato, "vive" indipendentemente dalle azioni compiute dal giocatore. Stando alle ultime dichiarazioni degli sviluppatori, il gioco è regolato da un "palinsesto" che prevede il verificarsi di determinati avvenimenti dopo un certo numero di giorni dall'inizio della partita, che si accenda la console o che la si lasci spenta.

Nel momento in cui riprenderemo a giocare, il Dreamcast controllerà la data segnalata dal clock e il salvataggio registrato su Vms aggiornando il mondo di Shen Mue di conseguen-

za: Suzuki lascia intendere, ad esempio, che è possibile, ricaricando il gioco dopo una settimana di inutilizzo, che quell'oggetto che avevamo visto sette giorni prima su una bancarella del mercatino locale sia stato venduto.

## ■ REACTIVE.

Fa riferimento all'elevatissimo livello di interazione con lo scenario offerto da Shen Mue.

Decidendo di esaminare un oggetto o di utilizzarlo, di perquisire una scrivania o interagire con l'ambiente, la visuale

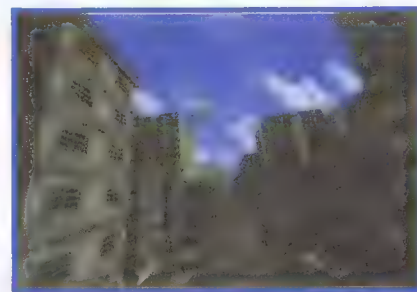
cambia dalla terza alla prima persona e in primo piano vedrete le mani del vostro personaggio. Attraverso 17 possibili movimenti potrete manipolare in modo realistico gli oggetti dello sfondo e quelli posti nell'inventario. L'interfaccia che permette al giocatore di interagire con il mondo poligonale è flessibile e innovativa: spo-

stando le mani di Ryo sullo schermo potete ad esempio afferrare la maniglia di un cassetto per poi aprirlo tirando la leva del pad verso il basso. Contrapponendosi alla moltitudine di titoli che, in mezzo a decine di oggetti



poligonali, permettono al giocatore di raccogliere ed utilizzare esclusivamente quelli utili al risolvimento del gioco, Shen Mue offre la piena libertà di adoperare qualunque cosa si trovi nell'ambiente circostante, a prescindere dall'utilità che essa può avere per il risolvimento del gioco: potete digitare operazioni su una calcolatrice, raccogliere un'audiocassetta e inserirla in uno stereo per ascoltarla, utilizzare torce elettriche e telefoni, mangiare un arancio preso dalla fruttiera di casa vostra.

Vagando per le strade di Yokosuka potrete imbattervi in distributori di bibite e acquistare per pochi yen lattine di



Coca Cola, Sprite, Fanta (tutti loghi originali: alcuni sponsors aiuteranno la Sega a sostenere le spese di produzione). Entrando in un pub è possibile giocare a biliardo o a freccette e nella città è persino presente una sala giochi nella quale ci imbattemmo in storici coin-op Sega. Sacrificando pochi spiccioli il giocatore potrà intrattenersi con perfette riproduzioni di Space Harrier, Hang-On, OutRun e Afterburner.

Per velocizzare gli spostamenti nel centro di Yokosuka potrete usufruire di un servizio di autobus o comprare una bicicletta: una volta in sella, la pressione dei tasti del pad scandirà il ritmo delle vostre pedalate determinando un'andatura pacata o facendo sfrecciare Ryo in mezzo alla gente, incurvato sul manubrio. Una sequenza visionata al recente Network Jungle dimostrava inoltre la possibilità di cavalcare una potente Harley Davidson.



animali e movimentato gli scenari urbani con un convincente traffico stradale.

## ■ QUICK TIME EVENTS.

Durante la Quest possiamo imbatterci in situazioni che mettono alla prova la prestanza fisica di Ryo in diversi modi. Può capitare di venir circondati da diversi avversari o di dover rincorrere un ragazzino per le strade di Hong Kong per interrogarlo. Alcune di queste sezioni sono rese per mezzo di quelli che AM2 chiama Quick Time Events (Qte). Qui il giocatore interagisce con gli eventi su schermo premendo i tasti del pad nel momento e nella successione indicati su schermo, in un sistema che ricorda vagamente i vecchi e ormai defunti Laser Game. Per tranquillizzare il pubblico, evidentemente perplesso riguardo all'efficacia dei Qte, Suzuki ha precisato che si tratta solamente di un espediente per rendere interattive anche le sequenze animate che legano i vari eventi del gioco.

## ■ FREE BATTLES.

Sono inoltre presenti sezioni di combattimento che adottano un sistema di controllo simile a quello di Virtua Fighter e Spike Out. Ritrovandoci a dover combattere contro uno o più avversari, ricorrendo alle arti marziali avremo a disposizione un'interfaccia simile a quella usata nei beat'em up poligonali più recenti, con calci, pugni, parate, schivate e prese a nostra disposizione. Dopo il recente, ulteriore, slittamento della data di uscita, la Sega of Japan ha avviato una massiccia campagna pubblicitaria e indetto altre conferenze stampa per promuovere il gioco. La più importante di queste si terrà il 24 giugno a Tokyo, in un salone capace di ospitare 10.000 persone. Nel corso della manifestazione verranno distribuite 100.000 videocassette dimostrative mentre a partire dall'1/8/99 una demo giocabile sarà elargita con ogni acquisto di software per Dreamcast.

*Francesco Bicci*

## ■ EYES.

In riferimento all'aspetto grafico del gioco. Le immagini, i filmati e le demo



giocabili rilasciate dalla Sega confermano in Shen Mue un dettaglio grafico di sfondi e personaggi enormemente superiore a quello riscontrato in qualunque altro videogioco, per qualsiasi formato.

Per seguire al meglio le azioni del protagonista e offrire un metodo di controllo sempre adatto alla situazione, il gioco si articola in diverse fasi:

## ■ QUEST.

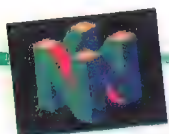
Per la maggior parte del tempo saremo liberi di vagare ovunque per la sconfinata area di gioco, perlustrare vie, entrare in negozi e abitazioni alla ricerca di indizi, tentare di ottenere informazioni interrogando i vari NPC (personaggi non giocanti). AM2 tiene comunque a precisare che parlare con gli altri personaggi non sarà indispensabile per proseguire nell'avventura: laddove

molti Rpg classici 'congelano' il corso degli avvenimenti in attesa che il giocatore compia la mossa giusta, in Shen Mue il succedersi degli eventi sarà determinato dal trascorrere del tempo.

Parlando di NPC val la pena spendere qualche parola sulla mole di lavoro svolta del team di sviluppo: se in molti giochi simili i comprimari rimangono costantemente immobili in attesa che il giocatore rivolga loro delle domande, in Shen Mue ognuno dei 370 personaggi non giocanti vive una vita propria e porta avanti i suoi impegni in modo realistico nell'arco della giornata. Nella Yokosuka virtuale ogni personaggio ha un ruolo, un'occupazione, una casa, degli orari da rispettare. Nelle giornate di sole vedremo i bambini giocare nei parchi o rincorrersi per le strade mentre nei casi di tempo incerto gli abitanti di Yokosuka usciranno di casa portando con loro un ombrello che non esiteranno ad aprire in caso di pioggia.

Ad arricchire ulteriormente i paesaggi poligonali di Shen Mue i programmatori hanno modellato diverse specie





# Donkey Kong 64

|                  |                    |
|------------------|--------------------|
| Software house:  | <b>Rare</b>        |
| Piattaforma:     | <b>Nintendo 64</b> |
| Versione:        | <b>PAL</b>         |
| Uscita prevista: | <b>22 Novembre</b> |

**D**onkey Kong 64 è stato presentato al recente E3 di Los Angeles e ha lasciato a bocca aperta tutti gli addetti ai lavori e i fortunati che hanno potuto giocarci. Questo titolo sarà molto probabilmente il capolavoro della Rare visto che miscela i pregi di alcuni dei precedenti lavori di questo team. La struttura infatti assomiglia a quella di Banjo-Kazooie, ma la definizione platform 3D sta un po' stretta a DK64. Nel corso del gioco si incontreranno una serie di sottolivelli e mini giochi molto vari tra cui ad esempio una sorta di sparatutto in soggettiva e uno stage che si rifà chiaramente a Diddy Kong Racing, altro masterpiece della Rare. I mondi esplorabili sono immensi e assolutamente non lineari, per trovarne tutti i segreti e accedere a tutte le sezioni bisognerà sfruttare le differenti abilità di tutti e cinque i personaggi utilizzabili: Donkey, Diddy, Tiny, Chunky e Lanky Kong. Alcune zone dei livelli dunque rimangono inaccessi-



sibili finché non si scopre con quale personaggio e in quale maniera raggiungerle. In questo modo si possono rigiocare gli stessi stage più volte alla guida di un diverso personaggio senza rischiare di annoiarsi. Per quanto riguarda il multiplayer non sono previste modalità cooperative (come in Jet Force Gemini, altro titolo Rare in fase di sviluppo) ma sarà presente nella versione finale una modalità Deathmatch con quattro giocatori che si daranno battaglia impersonando i protagonisti del gioco.

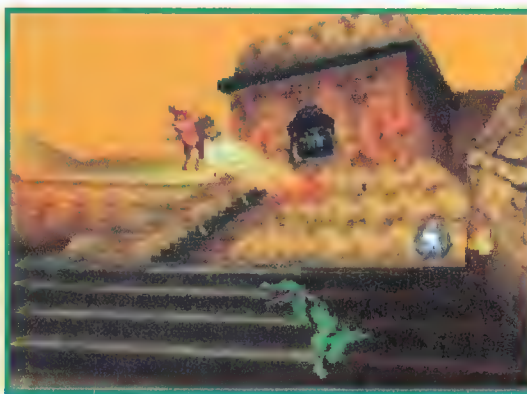
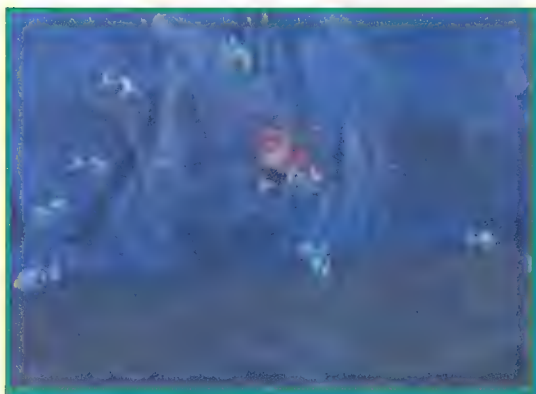
Donkey Kong 64 non potrà prescindere dall'espansione di memoria della

Nintendo, l'uso dell'Expansion Pak sarà obbligatorio per poter giocare a questa meraviglia. Il supporto dei 4 mega aggiuntivi sarà sfruttato per aumentare la visibilità allontanando la linea dell'orizzonte e non per implementare l'alta risoluzione.

Dell'espansione si avvantaggerà anche il frame rate che non dovrebbe subire rallentamenti neanche nei livelli più vasti e ricchi di dettaglio. Le animazioni saranno probabilmente uno degli elementi più spettacolari del gioco. Le scimmie camminano sulle mani e fanno giravolte in aria con una fluidità e velocità impressionante, decisamente spettacolare a vedersi. L'attesa per questo gioco è già alle stelle e intorno a DK64 si sta creando un hype pazzesco. Questo Nintendo lo sa bene e ha annunciato che supporterà la commercializzazione del titolo con il più elevato budget di marketing mai stanziato. Peter Main, vicepresidente esecutivo di Nintendo of America, ha dichiarato inoltre che le previsioni della società sono quelle di vendere almeno 2,5 milioni di pezzi in sei settimane. Dopo aver verificato il livello grafico e la moltitudine di

opzioni e modalità di gioco di Donkey Kong 64 quest'affermazione non sembra assolutamente esagerata. Check Point seguirà passo passo la lavorazione di questo titolo, quindi aspettatevi ulteriori informazioni e immagini sui prossimi numeri.

Andrea Loiudice



# LA SQUADRA PIU' FORTE IN CAMPO CON TE A SUPPORTO DEI TUOI AFFARI



## VOTATI ALL'ECCELLENZA NEL SERVIZIO

### VISA ITALIA S.R.L.

**DISTRIBUTORI**

**SONY·SEGA·NINTENDO·DATEL·BLAZE·SNK·GADGET**

**a Firenze** • Via Sano di Pietro, 28  
Tel. 055 707462 - Fax 055 707461

**e-mail: [info@visaitalia.com](mailto:info@visaitalia.com)**

**a Roma** • Via Casal del marmo, 750b  
Tel. 06 61567336 - Fax 06 61567343



# Ace Combat 3: Electrosphere

|                 |             |
|-----------------|-------------|
| Software House: | Namco       |
| Sviluppatore:   | Interno     |
| Piattaforma:    | PlayStation |
| Versione:       | JAP         |
| N Giocatori:    | 1           |

**La Namco ritorna nei cieli con l'ultimo capitolo di una saga nata contemporaneamente alla PSX. Sarà davvero il 3 il numero perfetto?**

**V**entiduesimo secolo: si conclude un'era di cambiamenti che ha segnato un profondo sconvolgimento nella piramide gerarchica del potere. Sul finire del secondo millennio, stati e nazioni di tutto il mondo vararono un ambizioso progetto di unificazione sotto un'unica cooperativa economica denominata Eusia. In questo contesto politico un periodo di grave recessione spazzò via molte piccole imprese e ne costrinse altre a lottare per imporsi sul mercato mondiale. Per non soccombere, alcune grandi multinazionali si riunirono costituendo una gigantesca cooperativa che prese il nome di General Resource Ltd. Nei decenni successivi, forte della sua influenza sull'economia mondiale e della enorme disponibilità di capitali, questa intraprese una politica aggressiva e spregiudicata espandendosi a danno delle industrie minori, fagocitate e assoggettate ai piani di sviluppo della compagnia. Durante la prima metà del ventunesimo secolo la General Resources crebbe al



**uno spettacolare volo verso il tramonto, un must per i giapponesi**

punto di instaurare un vero e proprio monopolio industriale, arrivando a produrre da sola ogni genere di bene (vestiario, materiale bellico, prodotti ali-

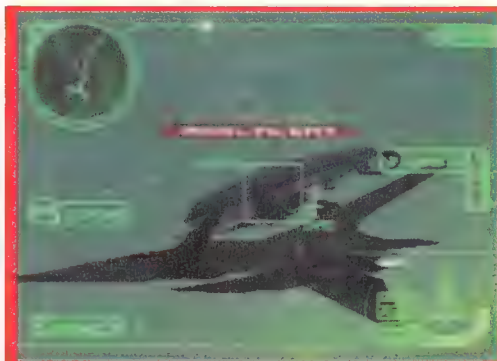
mentari) fino ad assumere un'importanza politica superiore a quella della stessa Eusia. Fino ad avere il potere effettivo di guidare lo sviluppo del pianeta.

Ma in seno allo stesso colosso economico, un'altra compagnia stava crescendo, invisibile, sviluppandosi in un territorio diverso dall'Eusia, nell'unica dimensione che sfuggiva al diretto controllo della General Resource. La Neucom, una delle tante industrie inglobate anni

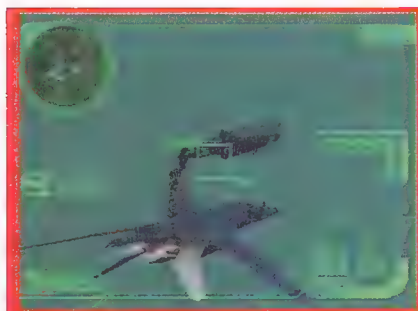
prima dalla corporazione, si espanse attraverso i media dopo essersi insediata nell'immensa rete telematica denominata Electrosphere (principale mezzo di



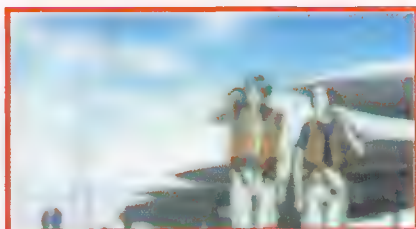
**Grazie al buon sistema di controllo è possibile effettuare numerose evoluzioni**



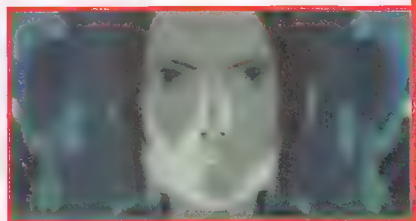
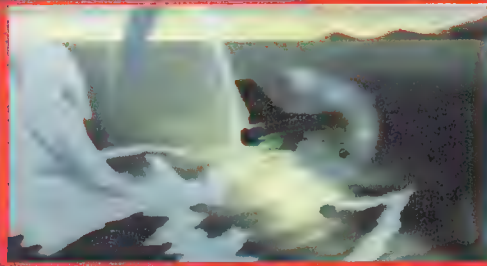
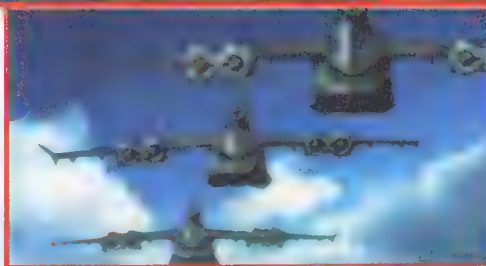
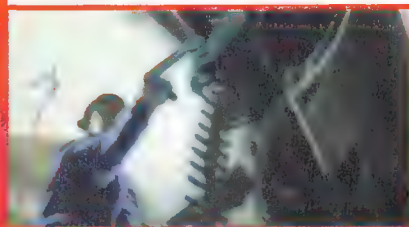
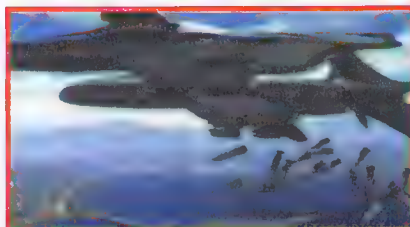
**In presenza di pericolo verrete allertati da un messaggio esplicito**



**Il design di alcuni jet è davvero estremamente futuristico e aerodinamico.**



**La presentazione fa uso di sequenze disegnate a mano di grande impatto, animate mediante l'aiuto del computer che le rende più fluide e spettacolari.**



gometraggio Ghost in the Shell. Fatto non troppo sorprendente appreso che la realizzazione è stata curata proprio dallo stesso studio di animazione, Production I.G.

Il giocatore si troverà ad agire per conto della UPEO, un'organizzazione che ha la funzione di mantenere la pace nel mondo, con il compito di contenere le iniziative militari dei due colossi dell'economia. Un menù delle opzioni dal layout estremamente ricercato, rappresentante l'interfaccia di un terminale della Electrosphere,

comunicazione per gli abitanti del pianeta, un network sviluppato dalla stessa General Resource) fino ad avere il pieno controllo sull'informazione e dominare il settore delle telecomunicazioni.

Proponendo soluzioni innovative, investendo nel campo dell'ingegneria genetica e nella ricerca spaziale la Neucorn si fece promotrice di un movimento nuovo, contrapposto agli ideali monopolistici della General Resource e alla cieca politica reazionaria che questa aveva adottato ("...finalizzata esclusivamente al lucro e alla massificazione della produzione") causando un rallentamento nello sviluppo del pianeta.

Entro pochi anni i conflitti di interesse fra le due potenze sfociano in aperto contrasto, in vere e proprie battaglie, combattute dagli eserciti armati dagli stessi giganti dell'economia.

## ■ ACE COMBAT 3: ELECTROSPHERE

Electrosphere, terzo capitolo di una saga che non ha mai fatto della sceneggiatura un suo punto di forza, si apre con una premessa sorprendentemente affascinante e complessa, dalle intuizioni fanta-politiche e fanta-sociali interessanti. Atteso come solo le grandi produzioni Namco possono essere, Ace Combat 3 si apre con un FMV che, pur segnalandosi per un deciso cambia-

mento di stile rispetto ai precedenti, rispetta i canoni qualitativi a cui la casa di Yokohama ci ha abituato. Abbandonate temporaneamente le sequenze in Computer Grafica che l'hanno resa famosa, la Nakamura Manufacturing Corporation corregge il tiro verso l'animazione di stampo classico, facendo precedere il gioco da un breve anime caratterizzato da un'ottima regia e da un character design che si ispira neanche troppo vagamente al lun-

ci guiderà a configurare i vari aspetti del gioco e nel corso della campagna ci terrà aggiornati sugli sviluppi della situazione politica mondiale. Qui potrete inoltre consultare un archivio contenente cenni storici (o fanta-storici) e informazioni sul background dei piloti in forza alle altre organizzazioni.

## ■ DRAMATIC-FLIGHT-SHOOTING

Lungo una serie di missioni che non si discostano troppo dalla tradizione dei simulatori di volo bellici, il giocatore assisterà all'evolversi di una trama drammatica molto complessa, talvolta rendendosi responsabile, con le sue scelte, della piega che questa prenderà dipanandosi secondo una struttura ad albero ricca di bivi. Accompagnato nei primi



**E' disponibile un graditissimo sistema di replay che aggiunge un tocco di classe al gioco già più che buono.**

incarichi da 3 veterani della Upeo, il giocatore entrerà spesso in contatto con i piloti delle altre compagnie. Questi faranno rivelazioni sul conto dell'organizzazione che porteranno il giocatore a dubitare dei veri motivi del suo mandato. Avremo dunque la libertà di passare da una fazione all'altra e ritrovarsi così a difendere la causa della General Resource o della Neucom combattendo contro i nostri vecchi compagni.

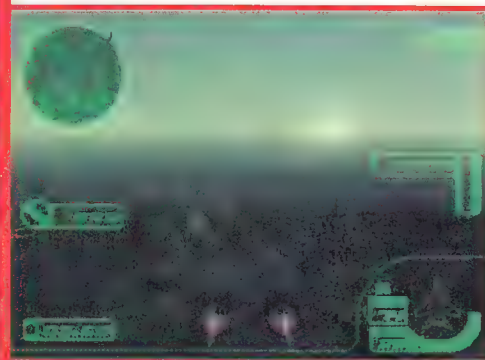
E' bene chiarire che testo e parlato sono interamente in giapponese; per l'utenza occidentale questo limita enormemente l'appeal di Ace Combat 3, mutilato di un intreccio degno dei migliori film di animazione nipponici. Benché la loro comprensione non sia indispensabile per proseguire nel gioco, i numerosi dialoghi parlati donano spessore ai personaggi e la accurata ricostruzione di una realtà storico/politica piuttosto credibile costituisce la solida base su cui poggia il titolo.

## TAKE OFF

In calzato dall'FMV, esaltato dalla splendida premessa e dal magnifico design che caratterizza l'intera produzione, il giocatore rimane un po' perplesso al primo impatto con il gioco vero e proprio. Sebbene infatti molti effetti speciali siano stati ritoccati e resi più



**Accendiamo i retrorazzi e via, verso la gloria. Speriamo che non ci sia troppo traffico...**



**Man mano che ci si avvicina al sole si può notare il classico esempio di lens flaring progressivo, che culmina in un blind spot.**



**Anche i voli radenti alla città sono di grande impatto visivo, anche se a volte il motore stenta a renderli credibili:**



**E' possibile far volare i nostri caccia anche di notte, aumentando quindi la tensione di volo.**



**I panorami notturni sono molto suggestivi, peccato che non possiate gingillarvi troppo o altrimenti vi troverete con un missile in coda.**

spettacolari rispetto al prequel e si riscontrino comunque dei miglioramenti estetici apprezzabili, il motore del gioco è evidentemente importato da quello del secondo episodio. Per quanto rappresenti l'apice nella sua categoria, l'engine si dimostra talvolta incapace di rappresentare al meglio le situazioni pensate dai designers, a causa soprattutto della bassa risoluzione e di un effetto nebbia decisamente marcato e antiestetico. L'aspetto complessivo di Electrosphere è comunque riscattato da un gran numero di tocchi di classe: in particolare colpiscono le bellissime scie lasciate dai missili, le colonne di vapore sollevate dai velivoli al passaggio radente sulla superficie del mare, il riflesso del sole sugli specchi d'acqua, l'effetto 'vapor' disegnato dagli aerei durante brusche virate ed un pregevole, seppure non sempre convincente, effetto distorsione causato dal calore sprigionato dai post-bruciatori.

Sfruttando l'ambientazione futuristica il titolo affianca ad alcuni modelli realmente esistenti un buon numero di caccia dal design avveniristico, dalle linee piacevoli e sinuose ma dalla aerodinamicità alquanto dubbia. Ci troveremo a sorvolare paesaggi discretamente variegati caratterizzati da costruzioni elaborate e

complesse, a osservare evocativi tramonti sul mare, a ingaggiare combattimenti notturni sospesi sopra immense metropoli illuminate, a effettuare picchiate mozzafiato in angusti canyon nel tentativo di seminare un inseguitore.

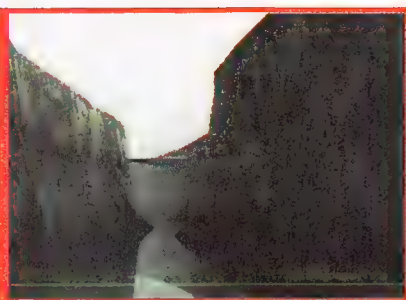
Le nostre evoluzioni saranno accompagnate da un soundtrack dalle sonorità sofisticate (simili a quelle adottate nel recente RRT4), in sintonia con l'ambientazione e con il design del gioco. In genere di buon livello e infarcite di passaggi pregevoli e molto raffinati, le tracce audio di Electrosphere mancano però di carattere e di grinta e si dimostrano spesso

poco adeguate a sostenere i ritmi del gioco. In molti si troveranno a rimpiangere le schitarrate hard rock dei precedenti episodi che, seppure talvolta artisticamente discutibili e generalmente poco ispirate, riuscivano a trascinare ed incalzare il giocatore contribuendo ad aumentare il coinvolgimento. Ottimi gli effetti sonori e di altissimo livello il parlato che si avvale del contributo di famosi doppiatori della televisione giapponese.

## BULLS EYE!

Rispetto al precedente episodio il modello di volo appare meno scontato e il moto dei velivoli è ora soggetto ad una forza inerziale piuttosto verosimile. Un sistema di controllo studiato e concepito in funzione delle situazioni di gioco permette manovre inedite, offrendo ad esempio la possibilità di tenere d'occhio il bersaglio più vicino, ruotando la visuale di 360° e mantenendo costante la traiettoria di volo. L'azione risente in minima parte di un generale abbassamento del ritmo di gioco: rispetto al prequel gli scontri saranno meno frenetici, le evoluzioni e i passaggi radenti un po' meno spettacolari. Nonostante le varie missioni non siano sempre coinvolgenti come quelle affrontate nel predecessore, Ace Combat 3 sa comunque regalare dei momenti di vera esaltazione: in alcuni frangenti il ritmo degli scontri sale, gli obiettivi su schermo si moltiplicano, i compagni di squadra ci affiancano nell'abbattimento di gigantesche macchine volanti mentre decine di missili disegnano complessi motivi di scie bianche, intrecciando più volte le loro traiettorie mentre si dirigono verso un unico bersaglio. In alcune sequenze Electrosphere offre uno spettacolo visivo degno di un episodio di Macross.

Le armi in dotazione al giocatore sono aumentate di numero: prima di ogni missione potremo equipaggiare il nostro aereo con diversi pezzi di artiglieria che, in ossequio all'ambientazione futuristi-



**Ecco finalmente un volo in un canyon. Apprezziamo tutti le potenzialità del motore 3D sviluppato da Namco.**



**Una pioggia di missili contro il nostro povero caccia. Ma dove ho messo l'ombrello...**



**Alcune visuali esterne regalano spesso visuali mozzafiato come questa.**

ca, spaziano dalle bombe a frammentazione ai cannoni laser. Tutte le armi sono state rese più efficaci: abbattere un aereo nemico servendosi solo del mitragliatore vulcan sarà più agevole e gratificante. Un rinnovato sistema di lock-on e una maggiore ampiezza delle curve descritte dai nostri missili equilibrano il confronto con nemici dotati di un'intelligenza artificiale più sofisticata. Anche i nostri compagni di squadra godono adesso di un sano istinto di conservazione

e, benché raramente li vedrete esplodere qualche colpo e ancor più raramente vedrete questo colpo andare a segno, offriranno un supporto costante nel corso della campagna.

Pur essendo molto numerose (circa 50), le missioni risentono di una certa ripetitività e di uno spessore strategico che si esaurisce nella scelta delle armi. Gli obiettivi sono spesso scontati al punto che non poter comprendere il briefing pre-missione o i

consigli dei compagni di squadra non comporterà alcun disagio per il completamento del gioco. All'abbattimento sistematico degli obiettivi segnalati in rosso si alterneranno, di tanto in tanto, inseguimenti e fasi di atterraggio o rifornimento in volo. Spiccano, per originalità, una missione ambientata nello spa-



**Gli inseguimenti riescono a essere molto spettacolari.**



**I voli in città sono abbastanza comuni, meno male che sono wone industrial!**



**Il sole tramonta ancora sulla città assonnata, e la coltre di smog mitiga il venticello fresco...**

Fin dal piccolo gioiello di design che è la confezione, Ace Combat 3: Electrosphere si annuncia come un capolavoro. Presentazione, trama e una maniacale cura per gli elementi di contorno contribuiscono ad elevare le aspettative del giocatore, in minima parte disattese dalla 'azione' vera e propria. Nonostante abbia acquisito un certo spessore (di gioco e narrativo), questo Ace Combat 3 non risulta sempre divertente quanto il predecessore. Un engine poligonale che, per quanto ottimo, fatica a rappresentare alcune situazioni in modo convincente e una certa ripetitività delle missioni limitano il coinvolgimento del giocatore e la godibilità del prodotto, che si attesta su livelli più che buoni. Il giudizio è valido esclusivamente per la versione giapponese del gioco, penalizzata dall'impossibilità di seguire gli sviluppi di una trama adulta e di grande impatto drammatico. L'attesa di una versione localizzata in una lingua comprensibile verrà certamente ripagata da un'esperienza di gioco completa ed emotivamente coinvolgente.

## VOTO 8

### PRO

- ✓ Trama eccellente, personaggi ben caratterizzati
- ✓ Esaltante e spettacolare in alcuni frangenti
- ✓ Sistema di gioco aperto a numerosi sviluppi

### CONTRO

- ✗ Enorme quantità di parlato in giapponese
- ✗ Talvolta ripetitivo



**Per evitare una marea di missili e un conseguente mal di testa, effettuate un pinnacolo e poi virate bruscamente.**

zio (forse un po' fuori luogo) e l'attacco portato alla base della General Resource, dopo una bellissima sequenza che ci vede destreggiarsi in un sistema di tunnel dal sapore Lucasiano. Ben implementato il sistema dei 'bivi'. A seconda delle scelte operate il giocatore si troverà ad affrontare missioni diverse e ad osservare la stessa guerra da un differente punto di vista: Ace Combat 3 non vuole tracciare confini ben definiti tra 'buoni' e 'cattivi', lasciando invece al giocatore la possibilità di

appoggiare la causa che crede più giusta. La rigiocabilità si attesta su valori piuttosto alti proprio in virtù dei 5 differenti sviluppi della storia (riconducibili ad altrettanti finali) e di alcuni goodies che vengono sbloccati al completamento del gioco.

Purtroppo la versione giapponese di Ace Combat 3 offre un'esperienza di gioco incompleta e sbilanciata. A causa dell'idioma nipponico le missioni appaiono scollegate, divise come sono da interminabili dialoghi, e, nell'impossi-



**Ecco lo stadio olimpico. Chissà come sta andando il derby della lanterna....**



**Il tempo non è buono quest'oggi. Meglio non precipitare in mare o potremmo affogare prima di morire per l'impatto!**



**Ecco uno stealth militare mimetico. Certo, farlo volare in mezzo alla neve non è il modo migliore per sfruttare il suo mimetismo...**



**Il radar potrà essere estremamente utile in caso di scarsa visibilità come questo.**



**Sullo sfondo, la torre di Babele. Gli uomini vennero puniti da Dio per la loro arroganza, ed ecco perché non capiamo un'h di giapponese.**

bilità di cogliere le drammatiche evoluzioni dello splendido intreccio e il susseguirsi di alleanze e tradimenti tra i piloti, la fine del gioco arriva cogliendo il giocatore impreparato. Dopo una missione simile alle altre o al massimo appena più impegnativa, che si conclude con l'abbattimento di uno dei protagonisti (evento, fra l'altro, non sempre enfatizzato a dovere), il giocatore rimane vagamente insoddisfatto a fissare una breve sequenza animata, seguita dai titoli di coda.

*Francesco Bicci*



## Recensioni

|                 |             |
|-----------------|-------------|
| Software House: | IREM        |
| Sviluppatore:   | JVC         |
| Piattaforma:    | PlayStation |
| Formato:        | PAL         |
| N. Giocatori:   | 1-2         |

# YO YO'S PUZZLE PARK

**Gioco nuovo, stile vecchio:**

**la JVC ci riporta ai tempi di Bubble Bobble.**

I platform a schermo fisso stanno vivendo un periodo di stasi ed è un peccato perché Bubble Bobble, forse il più insigne esponente della categoria, è una vera gemma, un esempio di come i giochi dovrebbero essere concepiti: la giocabilità prima della grafica, il divertimento

Sono cosciente del fatto che molti non prenderanno minimamente in considerazione questo titolo, vuoi per la grafica, vuoi per lo stile infantile e troppo giapponese; è un errore perché Yo Yo's è uno spasso. La grafica è coloratissima, disegnata con uno stile molto carino e "rotondo", le animazioni dei vari sprite sono particolarmente simpatiche mentre musiche ed effetti sonori alla lunga diventano noiosi. Meritevole di menzione è l'opzione per due giocatori: sia in modalità cooperativa che battle il divertimento è assicurato con lotte per la conquista del bonus più sughoso; peccato solamente che nel gioco normale le vite e il punteggio siano in comune eliminando così parte dell'agonismo e del fattore "carogna". Yo Yo's rimane comunque caldamente consigliato.

**VOTO 8**

**PRO**

- ✓ Giocabile e lungo
- ✓ Divertentissimo in 2

**CONTRO**

- ✗ Sonoro migliorabile
- ✗ Assenza di un punteggio separato in multiplayer

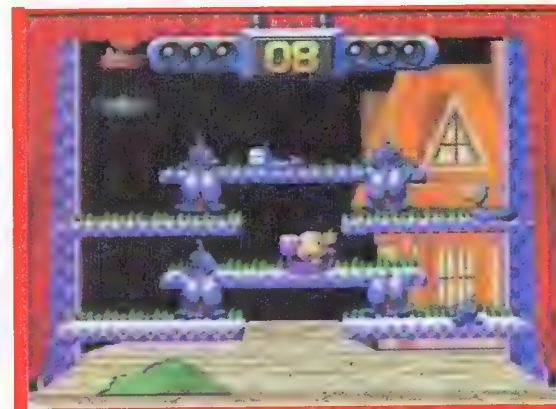


**Lo stage nel videodromo vi farà venire il mal di mare!**

prima dell'effetto scenico fine a se stesso. Storicamente, ogni prodotto di questo tipo ha sempre saputo farsi apprezzare grazie ad una meccanica di gioco semplice e intuitiva che lascia spazio però a un grande spessore sia nelle tecniche da utilizzare sia nel ritrovamento di bonus nascosti, senza dimenticare la caratteristica più importante: un'avvincente modalità a due giocatori. È con grande gioia che mi accingo a recensire Yo Yo's Puzzle Park di Irem, titolo nel quale troverete tutti gli elementi succitati miscelati con maestria. In ogni stage, oltre al classico assortimento di nemici e piattaforme, sono presenti delle bombe; con l'arma in dotazione si stordiscono i nemici, successiva-



**Le rotazioni degli stage disorientano parecchio, state attenti!**



**I bizzarri mezzi che potrete guidare vi aiuteranno non poco.**

mente li si muove vicino a un ordigno che, fatto detonare, spedisce il malcapitato al creatore. Eliminando tutti i cattivi si passa allo stage successivo. Naturalmente le esplosioni sono dannose anche per noi quindi ogni mossa deve essere pensata in modo strategico. Al successo nell'impresa contribuiscono i bonus che possono potenziare lo sparo, renderci più veloci o addirittura regalare mezzi di locomozione quali dischi volanti o bruchi con alito laser.

Yo Yo's Puzzle Park è suddiviso in blocchi da 10 livelli, ognuno ambientato in una parte del parco di divertimenti, con conseguenze non solo estetiche ma influenti in modo significativo su varietà e divertimento. Nanoda Jungle, per esempio, è ambientato su un battello che naviga su un fiume; questo vuol dire che alcune piattaforme sono fisse mentre altre sono in costante movimento costringendo a ripensare continuamente la strategia da adottare. Tenendo presente che le zone del parco sono 6 si può asserire con certezza pressoché assoluta che il numero di situazioni presenti è sufficiente per soddisfare chiunque.

*Marco Barbero.*

*Si ringrazia MULTIMEDIA POINT - Alba per averci fornito il gioco.*

# Driver

|                 |                |
|-----------------|----------------|
| Software House: | GT Interactive |
| Sviluppatore:   | Reflections    |
| Piattaforma:    | Playstation    |
| Versione:       | PAL            |
| N° Giocatori:   | 1              |

**GT Interactive porta sui vostri schermi il feeling dei telefilm polizieschi degli anni '70.**

Inseguimenti automobilistici ed enormi incidenti stradali: quante volte abbiamo assistito a scene analoghe nei film degli anni 70? Basta pensare alle serie di Starsky & Hutch, Hazard, Chips, per arrivare all'apoteosi dell'argomento con l'ormai mitologica pellicola "The Blues Brothers". Pare che il ricordo di tali scene sia ancora vivo nelle menti dei videogiocatori, che hanno dimostrato di apprezzare titoli come Grand Theft Auto, Interstate 76 e Vigilante 8. Adesso i Reflections portano sullo schermo quella che si può considerare la diretta trasposizione di una pellicola cult degli anni 70: "The Driver", di Walter Hill, noto in Italia come "Driver l'Imprendibile". Chi conosce questo film infatti non avrà alcun problema a cogliere tutte le analogie con il gioco che stiamo trattando, a partire ovviamente dal nome. Mi domando come mai da nessuna parte del gioco ci sia il minimo riferimento al film in questione, e anche nelle interviste con i programmatori di Driver ne viene accuratamente evitato il nome. Mah, problemi di copyright, uniti credo alla quasi inutilità di basarsi su una licenza così poco conosciuta. Nel gioco voi impersonate un certo Turner, un poliziotto abilissimo nella guida, che viene infiltrato in



**Secondo me sto per farmi male...**

veste di autista in alcune bande criminali: in tutta sincerità la trama sembra un chiaro espediente aggiunto a gioco ormai ultimato per evitare le critiche di un titolo ambientato nel mondo della malavita, e in effetti i riferimenti alla vostra vita di poliziotto sono veramente minimi e inconsistenti.

Nel gioco sarete di volta in volta ingaggiati da malviventi di varia natura per missioni più o meno pericolose, tutte con lo stesso denominatore: la necessità di un pilota veramente in gamba. Dalla vostra ler-

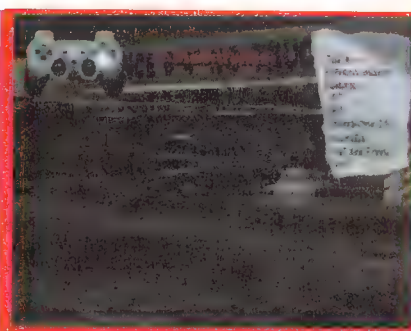
ciosa casetta potrete ascoltare i messaggi in segreteria e decidere di accettare o meno le missioni (cosa piuttosto obbligatoria, a dire il vero): sempre dalla vostra camera potrete accedere a tutta una serie di possibilità, come i settaggi delle opzioni, il salvataggio del gioco e così via.

## "ABBIAMO UN LAVORO PER TE..."

Una volta assegnata una missione vi ritroverete in auto: i controlli sono abbastanza semplici e completi, e prevedono l'uso di tutti e otto i tasti del Pad Playstation: oltre ad acceleratore, freno e freno a mano controlleremo infatti anche il turbo della vettura, il clacson (abbastanza inutile), uni-



**Ora vi faccio vedere come si prende il tram...**



**Nel garage potrete impraticarvi con l'auto.**



**Ecco un esempio di situazione incasinata.**



**Ecco la locandina del film "The Driver": vi consiglio di vederlo, se vi piace il genere!**

tamente alla possibilità di voltarsi a guardare ai lati o dietro (dello specchietto retrovisore, nessuna traccia). Abilitato ovviamente l'uso dei controlli analogici, limitati però al solo sterzo e comunque un pò scomodi: vi troverete molte volte a passare ai controlli digitali, a causa del cattivo settaggio del controllo analogico, che troppe volte vi porterà indesiderate derapate e sterzate troppo accentuate.

Tre le visuali disponibili, mutate praticamente da Destruction Derby (precedente gioco dei Reflections): una interna e due da dietro la vettura.

Il lato grafico di Driver è molto curato: le città in cui si svolge il gioco sono state realizzate con un occhio al design di quelle vere, per cui girando dentro New York o San Francisco troveremo delle map-

pe più o meno simili a quelle vere e molti dei monumenti ed edifici più singolari e rappresentativi: per contro, le strade sono tutte rigorosamente perpendicolari tra loro, rendendo le zone un pò tutte uguali e monotone. Edifici e vetture sono tutti ben realizzati e abbastanza realistici, e i giochi di luce e riflessi sono stati implementati egregiamente. Per contro, però, il clipping c'è e si nota, con l'improvvisa comparsa di interi isolati a distanze tristemente ravvicinate, o con la brutta composizione graduale di grossi oggetti all'orizzonte: inoltre le texture applicate al cielo in Driver sono brutte, veramente brutte, tra le peggiori mai viste in un gioco simile. Globalmente però credo che la Playstation sia stata sfruttata a dovere, e non si poteva chiedere di più, dal lato grafico. Deludenti le ambientazioni notturne: in pratica si corre nelle città con i colori completamente scuriti e i fari accesi: non si vedono insegne al neon o lampioni accesi: squallido! Ovviamente in un gioco come Driver non potevano mancare gli effetti dei danni sulle vetture, vista l'enorme mole di tamponamenti e scontri cui andrete incontro: e infatti le auto si deformano, rendendo ottimamente l'idea di ammaccature e squarci alla carrozzeria, accompagnati da sbuffi e sfiammate varie. Il sistema di assegnazione dei danni però è piuttosto falsato, in quanto strusciare leggermente su un muro a velocità minime comporta comunque danni strutturali alla macchina, con un conseguente bilanciamento che risulta minimo tra "strusciate" e veri e propri scontri. Il frame rate è altalenante, tendente a scendere preoccupantemente nelle situazioni più concitate, che - ahimè - in Driver sono



**Eh eh, la volante ha avuto la peggio!**

Driver è un gioco molto interessante: l'idea di base è abbastanza originale, e realizzata con competenza e serietà. Gli inseguimenti sono divertenti, e molto spesso guiderete per le città solo per imparare scorciatoie o deviazioni utili.

Graficamente presenta dei problemi legati all'Hardware di Playstation, ma in compenso la fluidità si mantiene su livelli accettabili, garantendo una buona giocabilità. Un pò ostici i controlli, ma una volta pesa la mano farete ciò che volete con la vostra auto. Se vi siete divertiti con Grand Theft Auto e Vigilante 8 provate pure Driver, lo troverete sicuramente adatto a voi, e anche gli altri dovrebbero provarlo, se sono in cerca di un gioco originale e divertente.

Se però volete un gioco graficamente superiore o molto vario, lasciate perdere Driver e puntate altrove, perchè i punti di forza del gioco dei Reflections sono altri.

**Voto 7,5**

**PRO**

- ✓ Concept originale e ben realizzato
- ✓ Belli gli incidenti e gli scontri
- ✓ Completamente in italiano

**CONTRO**

- ✗ Controlli migliorabili
- ✗ Sonoro pessimo
- ✗ Difetti grafici
- ✗ Un pò monotono

veramente tante, per cui non aspettatevi un gioco del tutto fluido e veloce.

Le modalità di gioco sono parecchie, e uniscono allo "Story mode" anche sessioni di allenamento, di guida libera e una manciata di sottogiochi piuttosto divertenti, anche se monotoni. Completamente assenti le modalità multiplayer, mancanza veramente grave in un gioco del genere (chi ha giocato in due a Vigilante 8 oppure a Road Challenge sa cosa intendo).

Il sonoro è una delusione, con musiche abbastanza fiacche ed effetti sonori giusti, ma nulla di troppo esaltante. Buono il doppiaggio, completamente in italiano e una volta tanto ben recitato. I filmati invece sono una vera delusione, banali e mal realizzati: pare di vedere le scene dei giochi per Playstation di quattro anni fa!

La longevità di Driver è buona, con circa venti missioni e parecchi segreti da svelare (c'è un'opzione "Cheats" apposita), ma molti di voi potrebbero trovare monotono il gioco prima ancora di portarlo a termine.

*Stefano Castelli*

# Omega Boost

|                 |             |
|-----------------|-------------|
| SOFTWARE HOUSE: | Sony        |
| SVILUPPATORE::  | Polyphony   |
| PIATTAFORMA:    | PlayStation |
| VERSIONE:       | JAP         |
| N. GIOCATORI:   | 1           |

**Dai creatori di Gran Turismo un frenetico sparatutto tra galassie e pianeti. Nello spazio nessuno può sentirti urlare...**

**P**olyphony. Questo nome farà balzare sulla sedia moltissimi videogiochi, perché questo gruppo di programmatori è responsabile di quel capolavoro che è Gran Turismo. Dopo aver fatto divertire con corse automobilistiche al limite del realismo, i Polyphony si occupano ora di un tipo di macchine decisamente differenti. In Omega Boost infatti avremo a che fare con dei Boost, cioè con enormi robot da combattimento umanoidi, nello stile di cartoni animati giapponesi come Gundam e Macross.

In un oscuro futuro gli scienziati terrestri mettono a punto motori che permettono il salto nell'iperspazio, aprendo la strada all'esplorazione del cosmo. Durante una spedizione gli umani entrano in contatto con una malvagia intelligenza artificiale di nome Eniac: inizia così una devastante guerra che già dopo le prime battute si rivela decisamente a favore del malvagio computer alieno, capace di creare micidiali macchine da combattimento. I terrestri mettono a punto allora un robot più potente degli altri, capace di portare attacchi lampo grazie ad un motore iperspaziale "portatile" che lo rende in grado di apparire tra le file nemiche, sfruttan-



**I filmati in real time sono di eccellente fattura**

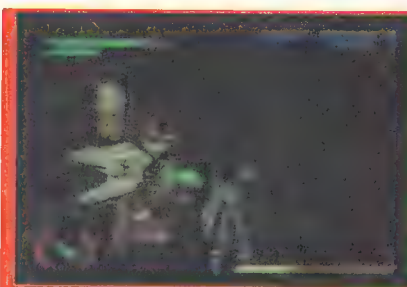
do un decisivo effetto sorpresa.

Tutto questo viene narrato nella bellissima introduzione del gioco, che utilizza una fusione di computer grafica e filmati con attori in carne e ossa davvero di alto livello qualitativo, sia come realizzazione che come doppiaggio.

Il gioco ci porterà attraverso tutta la guerra contro Eniac, per un totale di otto livelli, legati da filmati che ci terranno aggiornati sull'andamento della missione.



**Nella zona 2 combatterete sulla superficie di un pianeta contro velocissimi jet**



**Alla fine del secondo livello vi troverete a lottare con un altro Boost**

In ogni stage non saranno presenti obiettivi veri e propri: dovremo "solo" resistere ai continui attacchi nemici, fino al momento in cui farà la sua comparsa il boss del livello, eliminato il quale avremo accesso allo stage seguente.

Non c'è molto altro da dire sull'azione: tutto il gioco è una frenetica sparatoria senza sosta. I controlli del Boost sono molto elementari: un tasto servirà a fare fuoco con l'arma principale, un altro controllerà

l'accelerazione, un altro punterà immediatamente il Boost verso il nemico più vicino e un altro ancora rallenterà il nostro mezzo, permettendoci di mirare meglio.

Ad altri pulsanti saranno assegnati attacchi differenti man mano che il gioco andrà avanti, poichè di missione in missione il nostro mezzo verrà gradualmente upgradato.

Due sono i metodi di controllo: uno classico, con accelerazioni e virate, e un

altro più originale e utile in molte situazioni e cioè il metodo "a rotazione" che si attiva tenendo premuto il tasto di "mira" e che permette di far ruotare il Boost attorno al bersaglio inquadrato, continuando a puntargli le armi addosso e rimanendo liberi di girargli intorno, come se ci



**la sequenza introduttiva fonde umani in carne e ossa con ambientazioni generate dal computer**

spostassimo sulla superficie di una sfera nel cui centro c'è il nemico.

Tale tecnica è utilissima negli scontri contro i boss di fine livello, che richiedono un numero elevato di colpi prima di esplodere e che risponderanno al nostro fuoco in maniera massiccia.

Potrete seguire l'azione da due visuali, una interna al Boost e una alle sue spalle (fissa, purtroppo). Molto comodo il pulsante per la vista alle spalle, che permetterà di controllare agevolmente la situazione attorno al Boost.

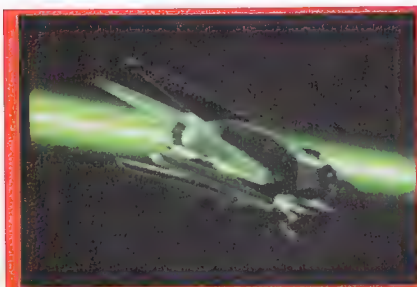
La grafica del gioco è interamente in 3D e anche questa volta i Polyphony mostrano di essere a loro agio coi moto-

ri poligonali: i mezzi sfrecciano veloci sullo schermo, e persino quando la visuale è stracolma di nemici ed esplosioni non si nota il minimo rallentamento. Ogni mezzo è splendidamente texturizzato e mappato con riflessi e giochi di luce eccellenti. Inoltre gli effetti speciali sono uno spettacolo per gli occhi: retrorazzi, laser, esplosioni, tutto è realizzato in maniera egregia e fa immergere

il giocatore nell'atmosfera di una battaglia spaziale. A tutta questa meraviglia grafica si contrappongono però delle ambientazioni spoglie e prive di varietà: i livelli ambientati nello spazio mostrano unicamente dei campi stellari



**Il boss del primo livello. Osservate il suo comportamento per pochi secondi e capirete dove colpirlo**



**Un mistero: perché nel gioco non potremo mai usare la favolosa arma che vediamo nell'introduzione?**



**I combattimenti nello spazio si svolgono lungo tutti gli assi dimensionali**

Omega Boost è una mezza delusione. La realizzazione tecnica è ottima, i controlli rispondono alla perfezione e l'azione è esaltante e frenetica. Tutto lascerebbe intendere che siamo davanti ad un capolavoro, e invece una longevità minima e uno schema di gioco piatto e poco vario, uniti ad ambientazioni scialbe e poco originali rendono il titolo dei Polyphony veramente poco appetibile. Un vero peccato, perché per quel poco tempo che dura, Omega Boost è in grado di offrire tanto divertimento e sana azione sparattutto. Se i programmatori ci avessero lavorato di più ci saremmo ritrovati con un vero capolavoro, invece così abbiamo l'ennesimo titolo che si perderà nella marea di giochi per PlayStation. Solo per appassionati di robot e battaglie spaziali.

## VOTO 6,5

**PRO**

Molto giocabile e immediato.  
Grafica fluidissima e bei effetti speciali.  
Ottimo sonoro.  
Splendidi filmati.

**CONTRO**

Poco longevo.  
Ripetitivo.  
Ambientazioni spoglie.

fin troppo densi e anche le missioni sulla superficie dei pianeti non concedono più di tanto, mostrando paesaggi piatti e privi di strutture.

L'accompagnamento sonoro risulta molto buono, adatto alle situazioni e composto da musiche molto belle ed effetti sonori adeguati.

Ben supportato il Dual Shock, sia per i controlli analogici che per il feedback, mentre gli acquirenti della versione giapponese possono farsi avanti senza essere spaventati dalla lingua, in quanto il gioco è praticamente in inglese, dialoghi compresi.

Molto bassa la longevità del gioco, che potrete portare a termine in pochissime ore. Le opzioni aggiuntive non riescono a mantenere alto l'interesse, e dopo massimo una settimana di gioco metterete via Omega Boost in cerca di qualche titolo più impegnativo e duraturo.

*Stefano Castelli*

# Evil Zone

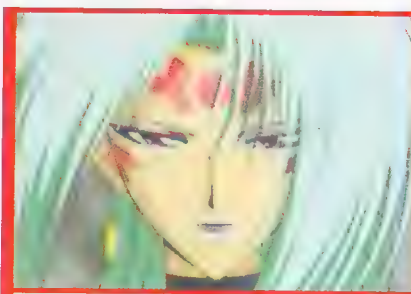
|                 |             |
|-----------------|-------------|
| Software House: | Titus       |
| Sviluppatore:   | Yuke's      |
| Piattaforma:    | PlayStation |
| Versione:       | PAL         |
| N Giocatori:    | 1-2         |

**Donne ed eroi si scontrano tra esplosioni nucleari e ring ai limiti dell'impossibile. Benvenuti nella zona oscura...**

**E**vil Zone è la versione occidentalizzata di un gioco reperibile già da qualche mese tramite i canonici canali di importazione. I diritti di Eretzvaju, questo il titolo della versione giapponese, sono stati acquistati da Titus per l'Europa e ora anche i giocatori nostrani possono mettere le mani su questo interessante e originale prodotto. Evil Zone è un picchiaduro ad incontri poligonale basato su una meccanica di gioco 2D e caratterizzato principalmente da un'elevata spettacolarità, da un sistema di combattimento un po' diverso dal solito e dall'evidente look nipponico. Questo salta subito all'occhio durante l'eccellente filmato introduttivo che per qualità di immagini e animazioni non è secondo a tanti anime. Il menù principale non offre niente di nuovo: Survival, 1Player e 2Player Mode, Story e Practice sono le modalità di gioco disponibili. 1Player Mode e Story si differenziano per l'approccio agli incontri. Nel primo caso si combattono tutti gli avversari in ordine sparso come in un qualsiasi picchiaduro da sala giochi, nella modalità Story invece gli incontri sono intervallati da sequenze animate realizzate con il motore del gioco e finalizzate



**Le mosse speciali sono a dir poco spettacolari.**



**La presentazione ci mostra personaggi ricchi di dettagli.**



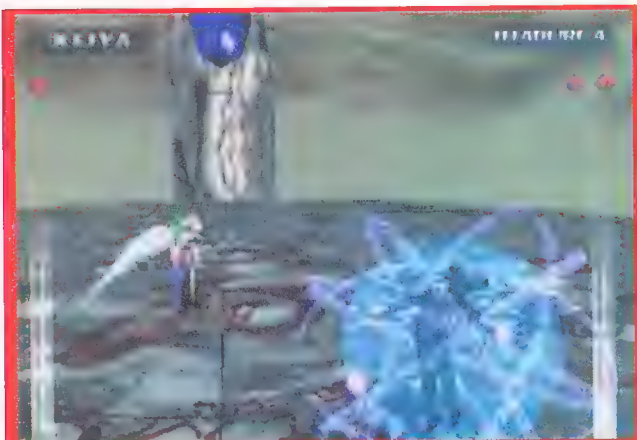
**Allontanatevi dal televisore durante le mosse speciali o vi brucerete le ciglia.**



**I fanatici dell'animazione giapponese impazziranno per le sequenze dello story mode**

alla costruzione di un'esile trama. La longevità di Evil Zone risente dell'esiguo numero di opzioni di gioco e segreti che per lo più sono elementi di contorno come una galleria di artwork, schermate esplicative di mosse e protagonisti o qualche nuova posa di vittoria. Anche il numero di personaggi è inferiore alla media del genere: ce ne sono solamente nove (che diventano dieci una volta terminato il gioco con almeno tre lottatori).

Uno dei pregi principali di questo gioco è senza dubbio la spettacolarità dei combattimenti e delle mosse che sono assolutamente esaltanti le prime volte che si vedono. Alcuni attacchi poi sono così particolari e originali che durante i primi incontri vi metterete volontariamente nelle mani del vostro avversario solo per vedere l'effetto della sua presa o del suo Ultimate Attack. Il tutto condotto da una regia che esalta ulteriormente il dinamismo del titolo con repentini cambi di inquadratura e frequenti zoommate. I modelli poligonali dei personaggi e le ambientazioni non sono purtroppo allo stesso livello degli straripanti effetti grafici e abbassano la qualità globale del prodotto. I lottatori sono caratterizzati abbastanza bene ma la carenza di



**Maledetto! Adesso ti mostrerò il potere del globo vi-treo a moto perpetuo! (sic)**

lizzati sono soltanto due: uno per l'attacco e uno per la difesa. Gli attacchi si eseguono digitando delle combinazioni sulla croce di comando e combinandole con il tasto di attacco. Le stesse combinazioni a distanze diverse dall'avversario provocano mosse differenti, e la maggior parte della lotta si svolge con attacchi

poligoni e texture si nota abbastanza, soprattutto durante le sequenze animate dello Story Mode. Le musiche che accompagnano i combattimenti sono dei motivi rock molto carini e si possono risentire tutti dal menù delle opzioni. Gli effetti si sprecano e commenti ed urli dei due contendenti accrescono la sensazione di stare assistendo ad un cartone animato.



**L'intero cast in una illustrazione originale di Eretzvaju, la versione giapponese.**

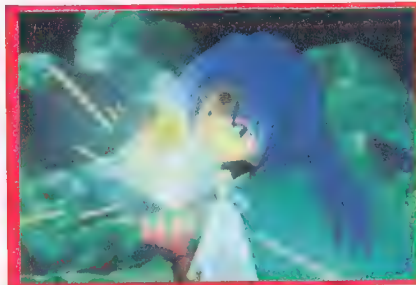
## LET THE BATTLE BEGIN...

Il sistema di combattimento di Evil Zone è discretamente originale e interessante. Iniziamo col dire che i tasti uti-

da lontano piuttosto che in scontri corpo a corpo. Anche le prese si possono effettuare a distanza grazie alla Gravity Trap, una sorta di gabbia che immobilizza l'avversario se non riesce a spostarsi in tempo. La barra di energia funge anche da indicatore di carica, tenendo premuto il tasto di attacco infatti il



**La qualità delle animazioni della presentazione è eccellente, grazie al lavoro di numerosi artisti.**



**I programmatori sapevano benissimo a che genere di target rivolgersi - gli otaku di tutto il mondo!**

Evil Zone è come una fiamma che appena accesa brucia intensamente usando tutto il suo combustibile e si affievolisce man mano che scorre il tempo. Le prime partite tengono letteralmente incollato il giocatore allo schermo, ma il coinvolgimento tende a svanire col passare dei combattimenti. Quando si impara a conoscere le mosse e a padroneggiare il semplice sistema di combattimento si perde interesse. Con qualche ritocco e una maggiore longevità si poteva ottenere un grande picchiaduro, ma anche così Evil Zone troverà senz'altro i suoi estimatori.

## VOTO 7

**PRO**

- ✓ Filmati molto belli
- ✓ Apprezzabile caratterizzazione nipponica di personaggi e mosse
- ✓ Incontri spettacolari e frenetici

**CONTRO**

- ✗ Sistema di combattimento troppo semplificato
- ✗ Non molto lungo
- ✗ Grafica sbilanciata a favore degli effetti ma a scapito di texture e numero di poligoni

personaggio carica l'indicatore per ottenere delle gemme rosse (al massimo tre) che permettono di eseguire gli Ultimate Attack, le mosse più potenti del gioco. Ingegnerosamente dunque il tempo necessario a caricare la barra è direttamente proporzionale all'energia rimasta, quindi il giocatore in difficoltà ha più probabilità di ottenere le gemme e usare gli Ultimate Attack. Per quanto riguarda la parata, efficace contro ogni attacco tranne le prese, questa si esegue premendo il tasto di difesa. I colpi avversari si possono assorbire oppure deflettere sfruttandoli a proprio favore se si riesce ad avere il giusto tempismo. Dunque Evil Zone fa dell'immediatezza più che della tecnica e della profondità il pregio della propria meccanica di gioco. L'apprezzabile semplicità del sistema di controllo naturalmente ha anche i suoi difetti: le mosse a disposizione sono inevitabilmente poche e chi ama i picchiaduro tecnici, quelli con decine e decine di combo, counter e chain non troverà pane per i suoi denti con questo titolo

*Andrea Loidice.*

# Hard Edge

|                 |             |
|-----------------|-------------|
| Software House: | Sunsoft     |
| Sviluppatore:   | Interno     |
| Piattaforma:    | Playstation |
| Versione:       | PAL         |
| N° Giocatori:   | 1           |

**Cyborg e terroristi possono avere lo stesso successo di zombie e mostri vari? Sunsoft vuole dimostrarlo con questo nuovo gioco in stile "Resident Evil".**

**H**ard Edge rappresenta la prima esperienza della Sunsoft nel settore delle "avventure dinamiche con grafica prerenderizzata" che annovera tra le sue migliori produzioni titoli del calibro di Resident Evil e Parasite Eve e che ha come capostipite il celeberrimo e ormai storico Alone in the dark.

La trama del gioco, lineare e priva di spunti innovativi, si sviluppa nella Tokyo del 2046 dove l'ennesimo gruppo di terroristi, guidato dal misterioso Miguel, senza un apparente motivo, prende possesso di un intero stabile e sequestra tutti gli sventurati rimasti quella notte nell'imponente costruzione.

L'edificio di cui si parla è il Togusa Building, sede di un'organizzazione che opera nel settore della progettazione e dello sviluppo di nuove tecnologie.

Le squadre speciali antiterrorismo T.R.A.G. (Tactical Rescue Assault Group), penetrate nell'edificio attraverso la rete fognaria, sono state annientate completamente, fatta eccezione per due elementi: Alex e Michelle che incarnano ora l'ultima speranza di sventare gli ignoti piani dei



**L'introduzione del gioco e tutti i filmati sono di ottima qualità e in stile rigorosamente giapponese.**

terroristi.

Questo è in breve quanto si può ammirare, nel vero senso della parola data la realizzazione del filmato, nell'introduzione del gioco. L'unico appunto negativo è da farsi sulla gommosità dei personaggi i cui movimenti troppo spesso risultano rigidi e innaturali.

Interamente realizzato e parlato in inglese, Hard Edge permette tuttavia di sele-

zionare la lingua dei sottotitoli fra le opzioni inglese, francese e tedesco. Come al solito dell'italiano non c'è traccia alcuna...

Sebbene il gioco non presenti novità, almeno per i veterani del genere, tuttavia nel sistema di gestione dei personaggi potrebbe delinearsi il suo punto di forza. Hard Edge, infatti, a differenza ad esempio dei due Resident Evil, non impone la

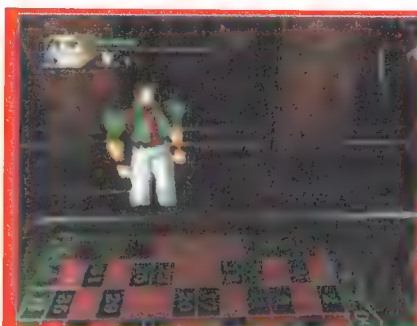
scelta di un protagonista con il quale portare a termine l'avventura, ma ne permette l'interscambiabilità anche in fase di combattimento, fornendo l'opportunità di sfruttare le caratteristiche proprie di ciascun personaggio in relazione alle necessità che si presentano nelle varie situazioni, eccetto in quei casi in cui alcuni componenti del gruppo, per esigenze di tra-



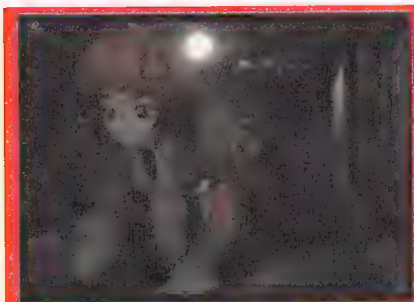
**Ecco una delle schede dei personaggi.**



**Alcune locazioni sono molto suggestive.**



**Un attimo di relax... Fossi in vol d'air d'un sguard al tavolo.**



**Le sequenze importanti del gioco sono descritte con filmati di pregevole fattura.**



**I muscoli di Burns vi torneranno parecchio utili.**

ma, risultano non selezionabili. Tutto questo è reso possibile attraverso l'utilizzo del tasto "Select" con il quale si accede al menù dei personaggi, e dei tasti R e L che permettono di scorrere le immagini dei membri del team, che nel corso dell'av-



**Questo scorpione robot pare un osso duro, ma usando Alex non avrete grossi problemi.**

ventura passeranno da 2 a 4, con le relative indicazioni delle barre dell'energia e dell'arma di cui sono provvisti.

## ■ "LET'S SPLIT FOR A WHILE..."

Altra particolarità è rappresentata dalle situazioni in cui viene data al giocatore la possibilità di scegliere quale direzione far prendere ai singoli personaggi, qualora le circostanze richiedano una temporanea scissione del gruppo, rendendo necessarie talvolta anche interazioni a distanza. Il sistema di controllo dei personaggi non si presenta affatto semplice e necessita di un periodo di training prima di orientarsi con precisione all'interno dell'ambiente di gioco, ma tale difficoltà sarà presto superata, rivelando un estremo dinamismo d'azione, in particolare nella fase di combattimento in cui oltre all'uso dell'arma specifica si avrà a disposizione per ciascun personaggio un'ampia varietà di combo e contrattacchi che conferiscono al gioco una completezza difficile da trovare anche nei titoli più noti.

Tutto questo è completato da una grafica decisamente gradevole sia per l'accuratezza nello sviluppo dei fondali, sia per una certa morbidezza dei personaggi, specialmente quelli femminili. Hard Edge è poi costellato di filmati, in cui la qualità grafica arriva persino ad essere in alcuni casi suggestiva, che compaiono a sottolineare parecchi eventi talvolta, ad essere sinceri, anche irrilevanti nel contesto della trama. Un po' confusionaria è la resa delle inquadrature fisse che talvolta lasciano perfettamente invisibili intere zone, ma come per i controlli ci si abitua con relativa facilità. Una stonatura, a mio giudizio, è invece rappresentata dal binomio fondali-personaggi che non risulta affatto soddisfacente per il contrasto troppo marcato tra l'estrema realistica dei primi e i tratti somatici dei secondi che ricalcano in maniera fedele i modelli dell'animazione giap-

ponese. Buona la componente sonora della produzione che, oltre ad adattarsi alle varie situazioni, non rappresenta né un elemento di disturbo durante il gioco, né rischia di annoiare grazie a una discreta varietà delle musiche. Interessanti anche gli effetti sonori. E' necessaria poi una breve nota relativa ai doppiaggi che, se da un lato presentano un potenziale tecnico piuttosto elevato, dall'altro risultano poco naturali a vantaggio di una teatralità spesso eccessiva.

Hard Edge è una produzione a cui vale sicuramente la pena dare un'occhiata, infatti sintetizza qualità come grafica interessante e buona giocabilità. La longevità, al contrario, può essere definita soltanto discreta poiché, sebbene lo si possa giocare più volte, la trama non subisce alcuna modifica e si ottengono esclusivamente alcuni oggetti in più e variazioni dei colori e dei costumi dei personaggi.

E' un peccato poi che siano presenti imperfezioni come una generale staticità dei fondali e l'eccessiva difficoltà di alcuni boss che compromettono leggermente la qualità del gioco. Consigliato sicuramente, oltre che agli appassionati del genere, a tutti coloro che sono alla ricerca di un modo piacevole per trascorrere qualche pomeriggio rilassante.

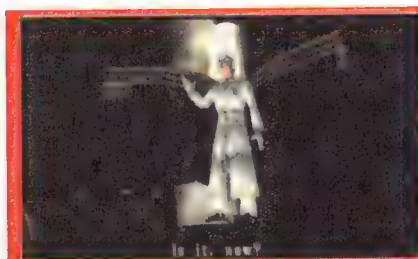
## VOTO 7

### PRO

- ★ Semplice e intuitivo
- ★ Tempi di caricamento piuttosto brevi
- ★ Longevità apprezzabile
- ★ Grafica interessante

### CONTRO

- ★ Iniziale difficoltà con inquadrature e controlli
- ★ Boss decisamente frustranti
- ★ Fondali statici
- ★ Dialoghi artefatti



**In tutto il suo splendore, il cattivo di turno: Miguel!**

ponese. Buona la componente sonora della produzione che, oltre ad adattarsi alle varie situazioni, non rappresenta né un elemento di disturbo durante il gioco, né rischia di annoiare grazie a una discreta varietà delle musiche. Interessanti anche gli effetti sonori. E' necessaria poi una breve nota relativa ai doppiaggi che, se da un lato presentano un potenziale tecnico piuttosto elevato, dall'altro risultano poco naturali a vantaggio di una teatralità spesso eccessiva.

*Cinzia Ungaro*

# Ehrgeiz

|                 |               |
|-----------------|---------------|
| Software House: | SquareSoft    |
| Sviluppatore:   | Dream Factory |
| Piattaforma:    | PlayStation   |
| Versione:       | USA           |
| Giocatori:      | 1 - 2         |

**Dio benedica, tanto per cambiare, l'ennesimo gioco SquareSoft.**

**R**itornati sul sottile confine che separa il commercio dalla blasfemia, i geni della Square hanno di nuovo unito le proprie forze con la Dream Factory, nell'intento di creare un picchiaduro di immani proporzioni che scuotesse il piedistallo sul quale troneggia il prode imbattuto Tekken 3. Uscito in versione USA dopo nemmeno cinque mesi dalla sua versione JAP, questo gioco è nato dalla collaborazione tra le più possenti case sviluppatrici di picchiaduro e di RPG, Namco e SquareSoft. Una demo ufficiale venne rilasciata dalla Squaresoft nell'agosto del 1998, all'interno della confezione giapponese di Brave Fencer Musashiden. Era ancora in uno stato abbastanza primordiale, con una presentazione incompleta e dei quadri ancora da rifinire. Ma l'aspetto non ingannava, e c'era aria di grande capolavoro, soprattutto per quanto riguardava qualità dei fondali, la fluidità generale e la giocabilità. Arrivò il natale del 1998, e con lui la versione definitiva del gioco; da quel momento i programmatori di casa Square iniziarono a tendere le orecchie per cogliere ogni tipo di



**La presentazione è di eccellente fattura, ma ormai la Square ci ha abituati bene!**

commento. E so che dove nessuno li può vedere, ebbene, stanno comparendo le prime goccioline di sudore. Il perché è presto detto. La conversione non è perfetta come ci aspettavamo tutti.

## ■ ARCADE O QUEST MODE?

Veniamo dunque al gioco vero e proprio: dopo una stupenda presentazione in CG, il gioco viene suddiviso in quattro

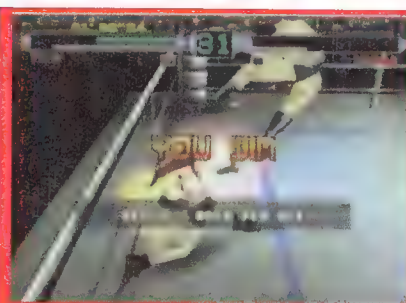
sezioni. La prima è la modalità Arcade, con la fedele riproduzione del gioco da sala giochi. Quindi abbiamo la modalità mini-games, con quattro giochi davvero divertenti che comprendono un multievento in spiaggia, una specie di "gioco di corse", una ver-

sione un po' violenta dell'Otello e l'Infinity Battle, una versione leggermente rimaneggiata del classico Survival Mode.

Il gioco vero e proprio consiste nel solito picchiaduro a incontri, il quale si differenzia dai vari Tekken e ToShinDen per una insolita libertà d'azione: con il pad analogico potrete muovervi lungo tutti gli assi del ring, che spesso sono di forma abbastanza irregolare e a più livelli. Ogni personaggio ha la possibilità di portare a segno le normali combo oppure di utilizzare una mossa speciale



**Questa è la Battle Runner. Correte in un circuito e picchiatevi!**



**Grande Tifa! Le mosse speciali si rifanno a quelle originali di FFVII**



**Visto che succede a parcheggiare in seconda fila? Ti sta bene.**



**Nel lungo quest mode potremo affrontare mostri di enormi dimensioni come questo.**

caratteristica, limitata da una seconda barra di energia al di sotto della barra della vita. I personaggi, tra i regolari e i nascosti, arrivano a un cospicuo totale di 16 giocabili. La giocabilità si attesta su ottimi livelli, così come la riproduzione dei fondali, sebbene siano state tolte alcune finezze, come la folla totalmente animata nel quadro di Inoba (curiosamente presente nella demo), o il movimento del dirigibile nel quadro di Godhand. Sono inoltre state diminuite le texture dei personaggi, che adesso appaiono molto meno brillanti delle loro controparti arcade. La quantità di poligoni su schermo è assolutamente degna di rispetto, con tutti i fondali poligonali, e la cosa che fa schizzare verso l'alto questo gioco è l'estrema fluidità con la quale si muove tutto questo: stiamo parlando nientemeno che di 60 fps stabili, il tutto nella med-res di Soul Edge. Mi dispiace, ma non tutti sarebbero stati in grado di farlo.

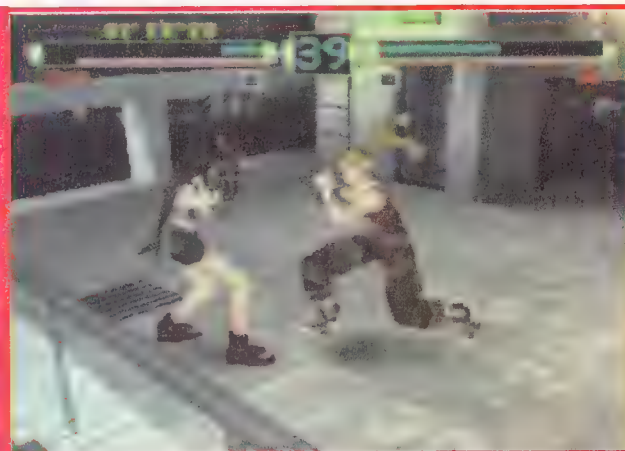
I finali, inoltre, meritano una menzione. Tutti ben fatti, filmati di ottima fattura come solo mamma Namco ci aveva abituato, alcuni anche molto divertenti. Assolutamente strepitoso il finale unico di tutti i personaggi di Final Fantasy VII. Un collage sensazionale di tutte le scene più salienti di Final Fantasy VII che vi

alzerà la pressione a 300 e vi farà rivivere tutto il gioco in poco meno di un minuto.

Il Quest Mode, chiamato Godless the Dungeon, raggiunge un picco tecnico da brivido.

Impersonerete l'archeologo Koji Matsuda, padre divorziato di YoYo Yoko e detentore della potente Materia di Ehrgeiz. Egli si trova in un villaggio spedito da Dio in un'altra dimensione dove ha intenzione

di ritrovare una misteriosa fonte infinita di energia. Girovagherete dunque in questo villaggio (in uno spaventoso e fluidissimo 640 x 480), comprando armi e armature, ed esplorerete enormi dungeon, passando di livello come nei migliori giochi di ruolo e raccogliendo ogni sorta di arma, con ogni genere di finezza che si può richiedere a un RPG (magie,



**Stai attenta Tifa! Jo è la moglie di Red XIII e le darà molto fastidio se non lo tratterai come si deve!**

evocazioni e mostri di tutti i tipi). Questa modalità si svolge in tempo reale, ed è accompagnata da ottime musiche.

## ■ NON V'È ROSA SENZA SPINE

Alcune pecche comunque minano l'eccellenza generale di questo gioco. Anzitutto l'analogico è piuttosto impre-

Ehrgeiz è un grande gioco, che poteva essere perfetto solo con qualche accorgimento in più. Per eccellere in troppi campi ha finito per non eccellere veramente in nessuno, se non nella grande personalità dei personaggi e della struttura del gioco. Se volete una ventata di novità, se volete rendere felici i vostri occhi, ma un po' meno le vostre orecchie, e volete ravvivare le serate con i vostri amici, allora affidatevi ancora una volta alle sapienti mani del quadrato più morbido che ci sia.

**Voto 8,5**

**PRO**

- ✓ Grafica e fluidità fuori norma
- ✓ Personaggi ben caratterizzati, ottimi filmati
- ✓ Grande varietà di modalità di gioco in un solo CD

**CONTRO**

- ✗ Musiche anonime, terribili gli effetti sonori del menu
- ✗ Alcune imperfezioni fastidiose
- ✗ Ultimato frettolosamente.



**Corri Cloud! Fallo per Aerith!**

ciso nella modalità e spesso salta nei menù. Il salvataggio su Memory Card NON è automatico, come nei giochi dell'ultima generazione, ma è sempre manuale. Gli effetti sonori dei menu sono assolutamente cacofonici, tanto che sarete costretti ad abbassare il volume per non farvi perforare i timpani; di contro, un sistema rivoluzionario di gestione del Versus Game vi permetterà di cambiare tutti i parametri del gioco senza dover ritornare alla schermata principale, riducendo di parecchio i tempi di caricamento.

Tutto questo purtroppo mi fa pensare a una ultimazione del prodotto abbastanza frettolosa. Cara Squaresoft, ci vediamo al commento.

*Daniele Balestrieri*



# SPORTS CAR GT

|                 |                 |
|-----------------|-----------------|
| Software House: | Electronic Arts |
| Sviluppatore:   | Interno         |
| Sistema:        | Playstation     |
| Versione:       | PAL             |
| N. Giocatori:   | 1-2             |

Electronic Arts mette la quinta e schizza per le strade...ma non avrà messo la retromarcia?

**S**ports Car GT, nuovo prodotto automobilistico di EA, si sforza di assomigliare a Gran Turismo. Il cuore del gioco, la voce Season, ci vede impegnati a gareggiare per guadagnare soldi e migliorare, cercando intanto di vincere un numero sufficiente di competizioni per passare alla categoria successiva.

Oltre a quella citata sono presenti altre modalità più classiche: Time Trial,



**Ecco lo split screen in tutta la sua gloria. Beh, se non altro è divertente!**

texture. I fondali sono di una pochezza disarmante, gli elementi di contorno sono ridotti all'osso, qualche tribuna, qualche pianta e nulla di più. Tutto ciò va a influire sulla giocabilità, mentre nelle gare diurne ci si riesce a destreggiare bene, grazie anche alla totale assenza di pop up, in quelle notturne la situazione diventa tragica: i già spenti colori si scuriscono ulteriormente. Il grigio dell'asfalto si

Peccato. Peccato davvero perché nonostante la mole infinita di problemi, nonostante il motore grafico sembra sia una versione peggiorata di quello di Andretti Racing, le macchine si lasciano guidare in maniera piacevole, soprattutto con l'analogico. Purtroppo la mancanza di varietà rende Sports Car GT noioso; se a questo aggiungiamo le succitate perle grafiche si può dire che questo titolo non abbia le carte in regola per entrare nella vostra collezione. Un gioco dovrebbe intrattenere e il gioco EA ci riesce, ma il fatto è che con gli stessi soldi potete comprare qualcosa di immensamente superiore ed è per questo che tale prodotto non raggiunge la sufficienza.

## VOTO 5

**PRO**

- ✓ Buona guidabilità
- ✓ Discreto in 2

**CONTRO**

- ✗ Tecnicamente scadente
- ✗ Facile e alla lunga noioso

Arcade e la sfida in split screen per 2 giocatori. Se esiste una teorema che dice che una brutta grafica può rovinare un videogioco Sports Car GT ne è la dimostrazione. La prima volta che si vede l'auto sulla linea di partenza non ci si può esimere dal pensare che i Point of View abbiano perso qualche lezione a scuola di programmazione. Sullo schermo fa la comparsa un quadretto poligonale con pochi colori, un ammasso di pixel tremolanti, dovuto alla bassissima risoluzione. I modelli delle vetture sono risibili, aiutati solo da qualche discreta



**Come potete vedere, siamo ben lontani dal fast di Gran Turismo.**

fonde con quello delle barriere, finché non viene memorizzato il tracciato si cozza sistematicamente contro muri che si giurerebbe di non aver visto. Alla fine ci si riduce a scrutare l'orizzonte cercando di scorgere da che parte indichino le frecce, in modo da impostare una traiettoria decente. Data la mancanza di dettaglio si potrebbe pensare che il motore grafico riesca a sfornare una buona dose di fotogrammi al secondo; macché, l'asfalto "corre" a circa 20 fps, che sono effettivamente sufficienti per rendere il gioco EA giocabile, ma che non sono per nulla giustificabili. Dulcis in fundo i poligoni non vengono mossi a una velocità sufficiente, il tachimetro segna 270 Km/h ma sembra di andare alla metà; si cerca invano il freno a leva e ci si arrende all'evidenza: è proprio colpa del gioco, non è la macchina che si è inchiodata. Per fortuna nella modalità a 2 giocatori la situazione non peggiora lasciando la performance grafica inalterata.

Marco Barbero

Si ringrazia MULTIMEDIA POINT - Alba per averci fornito il gioco.



|                 |             |
|-----------------|-------------|
| Software House: | Sunsoft     |
| Sviluppatore:   | PixelStorm  |
| Piattaforma:    | Playstation |
| Versione:       | PAL         |
| N° giocatori:   | 1-8         |

# Puma Street Soccer

**Il figlio minore del calcio, tanto amato qui in Italia, compie un passo lungo 32 bit. E ci é rimasto secco.**

**C**on il passare degli anni il giro d'affari che circola intorno al mondo del calcio cresce sempre più; il fenomeno calcistico, oltre a essere sfruttato in maniera economica, lo è anche sotto l'aspetto videoludico. La Pixelstorm, team partenopeo, invece che seguire l'esempio dei vari Winning Eleven e Fifa, ha preferito scegliere un altro stile. Potete dire addio ai 22 giocatori, ai bei campi d'erba, alle linee laterali, poichè in Puma Street Soccer non

ci sarà nulla di tutto questo.

Sulla confezione è attaccato un grosso adesivo che reca le seguenti parole "l'unico videogioco esclusivamente di calcetto"; a dire il vero non si tratta di vero e proprio calcio a 5, per alcune fondamentali differenze che mi accingo subito a mostrare. Tanto per cominciare, il numero di calciatori non è di 5 per squadra, bensì di 4. Le scivolate sono permesse, sempre che siano commesse sulla palla e non sulle gambe dell'avversario e al posto delle linee che delimitano il campo, troveremo dei muretti alti un metro e dieci centimetri. La palla uscirà dal campo solo quando supererà questi muri, altrimenti sarà sempre in gioco. L'uso che potrete fare di questi "sbarramenti" posti a bordo campo è di facile intuizione: potranno aiutarvi a superare un avversario, o potrete addirittura tentare il tiro in porta di "rimbalzo".

Il primo gioco calcistico sviluppato da italiani si è dimostrato un titolo mediocre, con alcuni punti positivi ma molti altri negativi. Puma poteva essere un prodotto brillante, se all'originalità del "concept" avesse aggiunto anche una discreta giocabilità. Purtroppo è in questo ambito che il gioco Sunsoft presenta i maggiori difetti. Il mio consiglio è di meditare attentamente l'acquisto, anche se siete patiti del genere. Potreste pentirvene molto presto.

**Voto 4,5**

PRO

- ✓ Divertente in multi player
- ✓ animazioni ben fatte

CONTRO

- ✗ noioso in modalità 1 giocatore
- ✗ comportamento dei portieri incoerente



**Le concitate azioni che seguono l'avvicinamento alla porta spesso non sono troppo, ehm, leggibili.**

## ■ CALCETTO?

Le animazioni dei giocatori sono decisamente convincenti, risultando molto simili a quelle di Fifa. Buoni sono anche gli effetti sonori. Un altro punto forte è il multiplayer; fino a 8 giocatori potranno prendere parte ad uno stesso match.

L'impostazione del gioco è puramente arcade; vedremo infatti una barra che si riempirà sempre più a ogni vostro tiro e, una volta colma, vi permetterà di fare 3 super tiri molto coreografici.

Purtroppo i difetti sono molto più persistenti e numerosi. Il comportamento dei portieri è assolutamente incoerente risultando praticamente imbattibili nei tiri a distanza ravvicinata, riuscendo invece a subire gol di testa da centrocampio. Le strategie di gioco sono molto ripetitive e le reti che siglerete provveranno da un esiguo insieme di schemi "fissi".

Proseguiamo con la telecronaca delle partite, fastidiosa ed estremamente ripetitiva; le poche frasi presenti nel campionario del telecronista saranno ripetute continuamente.

Per finire lo scrolling, fluido per una buona parte del gioco, nelle fasi più concitate diventa estremamente scattoso.

*Brando Astrua*



**Un contropiede. La grafica scarfa da padrona.**

# Grand Theft Auto: London 1969

|                 |             |
|-----------------|-------------|
| Software House: | DMA Design  |
| Sviluppatore:   | TAKE 2      |
| Piattaforma:    | PlayStation |
| Versione:       | PAL         |
| N. Giocatori:   | 1           |

**Mentre l'uomo intrepido sbarcava sulla luna,  
Londra viveva delle ore da incubo...**

**G**rand Theft Auto è un biglietto d'andata e ritorno per le peggiori perversioni umane, un contenitore a tenuta stagna nel quale sfogare le proprie frustrazioni e nel quale in generale fare tutte quelle cose che nella vita reale non ci sogneremmo neppure.

Lo scopo è sempre quello di vestire i panni di un criminale in erba, portando a termine le missioni assegnate e mettendo a ferro e fuoco la città in modo da

sporcare il più possibile la propria fedina penale per farsi notare dai capocchia della mala.

Questo mission pack si svolge interamente nella Londra di fine anni '60 e grande importanza è stata data alla ricostruzione del feeling di quell'epoca.

I lavori che saremo chiamati a compiere sono quanto di più nefando si possa pensare: trasportare partite di droga, prelevare allegre donnine per scattare fotografie compromettenti con qualche politico, rubare auto, piazzare bombe, commettere omicidi e altro ancora. Insomma le premesse per sentirsi emotivamente coinvolti ci sono tutte; peccato però che alla fine della fiera il tutto si risolva nel seguire la freccia che



**La vostra guida decisamente spericolata potrebbe creare ingorghi di dimensioni colossali.**

Da un data disk non ci si poteva aspettare nulla di più. Le nuove missioni terranno occupati i fan del primo episodio, chi invece non ha amato GTA non troverà maggiori stimoli in London 1969, alcuni difetti sono stati limati ma la struttura è rimasta immutata. A voi la scelta quindi, come anti-stress il prodotto di Take 2 colpisce nel segno ma alla lunga può annoiare.

**VOTO 6,5**

**PRO**

- ✓ Grande libertà
- ✓ Ottimo sonoro

**CONTRO**

- ✗ Ripetitivo
- ✗ Graficamente scarno



**Ecco qui. La vostra auto davvero non ce la faceva più, e KABOOM!**

indica la località da raggiungere, appiattendolo l'esperienza ludica e portando l'utente pericolosamente vicino al baratro della noia. È quindi un bene che la libertà di azione sia rimasta quella di GTA, lasciando al giocatore la possibilità di disinteressarsi delle missioni per concentrarsi nello sfogo dei più bassi istinti, seminando panico e distruzione in un ambiente di gioco davvero vasto. Purtroppo anche in London 1969 latita una mappa e non è cosa rara venire arrestati dalla polizia mentre si cerca disperatamente un garage in cui far riverniciare l'auto. Migliorata invece la grafica e il frame rate, che però non raggiunge ancora livelli di eccellenza. L'aspetto è comunque rimasto quello naïf del primo episodio, il che aiuta Take 2 ad evitare censure ma che crea una barriera all'immedesimazione con il nostro alter ego.

*Marco Barbero.*



## Recensioni

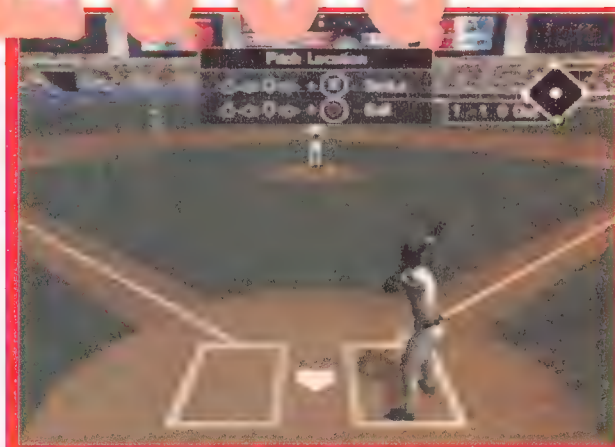
|                 |                 |
|-----------------|-----------------|
| Software House: | Electronic Arts |
| Sviluppatore:   | EA Sports       |
| Piattaforma:    | PlayStation     |
| Versione:       | PAL             |
| N Giocatori     | 1-2             |

# Triple Play 2000

**La Electronic Arts sforna l'ennesima  
licenza sportiva ufficiale:  
sarà all'altezza delle altre?**

Il Baseball è uno sport seguito in Europa da una ristretta cerchia di appassionati, ma EA ha pensato anche a loro pubblicando la versione 2000 di Triple Play. I giochi di EA Sports ci hanno sempre abituati a fruire di un prodotto ricco dal punto di vista delle opzioni e dei dati, ma scarno sotto l'aspetto della realizzazione tecnica. Be, con Triple Play 2000 sembra che i canadesi siano riusciti ad ovviare a i principali problemi dei loro prodotti: la grafica è ben dettagliata e le animazioni dei giocatori, realizzate per mezzo del motion capture, sono convincenti. L'unico appunto da fare riguarda il sistema delle

collisioni perché queste risultano sempre approssimative. Nel menù principale si presenta la scelta della modalità di gioco desiderata: gara singola, stagione e home run challenge. Triple Play 2000 gode della licenza ufficiale della MBL quindi squadre, giocatori e stadi sono quelli reali, inoltre ogni giocatore ha la propria foto e le proprie statistiche che sono aggiornate a Gennaio '99. Una volta scelta la modalità e la squadra inizia il gioco vero e proprio e salta subito all'occhio l'ottima qualità delle animazioni che caratterizzano i giocatori. Se siamo in attacco apparirà un menù che permette di scegliere il tipo di battuta: possiamo effettuarne una forte ma imprecisa, una più debole ma precisa, oppure smorzare la palla lasciandola scivolare al suolo vicino a noi cercando di mettere in difficoltà il lanciatore. Quando la nostra squadra è in attacco le azioni che possiamo effettuare sono ben



**Premendo una delle direzioni insieme al tasto desiderato possiamo decidere dove lanciare la palla.**

poche in quanto si limitano alla scelta della tattica per i giocatori che occupano una delle basi e alla pressione al momento giusto del pulsante della battuta. In difesa le opzioni e i comandi a nostra disposizione sono un po' di più: possiamo scegliere tra svariati tipi di lanci e tattiche, ma soprattutto ci sono molti comandi per i giocatori che devono difendere. Si può saltare, tuffarsi, scavalcare il muro del campo per cercare di evitare un home run, in definitiva si può fare tutto quello che un normale giocatore di baseball fa abitualmente. Il sonoro è nella norma, il commento parlato e gli effetti sonori sono essenziali.

*Gianmassimo Fasce*

Triple Play 2000 è un ottimo prodotto che sicuramente piacerà agli appassionati di baseball perché offre un buon compromesso tra simulazione pura e gioco arcade. Ovviamente è sconsigliato a chi trova il baseball lento e noioso visto che il realismo di questo gioco riproduce bene tale sensazione.

### Voto 8

PRO

- ✓ Animazioni ben realizzate
- ✓ Bella veste grafica
- ✓ Dati molto aggiornati

CONTRO

- ✗ Piacerà solo agli appassionati del genere
- ✗ Sistema delle collisioni non impeccabile



**Con R2 possiamo cambiare la disposizione dei giocatori.**



**Ecco un bel primo piano, la grafica è ottima.**



## Recensioni

# Poy Poy 2

|                 |             |
|-----------------|-------------|
| Software House: | Konami      |
| Sviluppatore:   | Interno     |
| Sistema:        | Playstation |
| Versione:       | PAL         |
| N. Giocatori:   | 1-4         |

Ecco il secondo attesissimo (?) capitolo di Poy Poy prodotto dalla Konami dopo il successo riscosso dal primo.



Il gioco è la perfetta evoluzione del precedente da cui però eredita il motivo conduttore: trionfare nello sport più popolare del XXI secolo che vede come protagonisti quattro atleti intenti a lanciarsi a vicenda bombe e macigni (ma non solo!) per tutto un match che proclamerà vincitore chi avrà collezionato più punti.

Questo è tutto quanto si può fare in Poy Poy 2, sebbene a movimentare un gioco altrimenti troppo lineare troviamo una serie di artifici a volte davvero comici.

L'elevato numero dei personaggi selezionabili (15, esclusi i segreti) riesce a coprire un ampio range di gusti. Ogni atleta si differenzia dagli altri sia per l'aspetto fisico sia per i valori posseduti in



**I guanti magici conferiscono ai personaggi dei super poteri. Ma badate alla sincronia!**

quelle relative alla configurazione generale (visuale, difficoltà...) e quelle particolari per i singoli giocatori (configurazione dei tasti...). Ci si può inoltre avventurare in tre modalità di gioco: Party Play, da 1 a 4 giocatori, Poy Poy Cup, tornei per un solo giocatore con premi in denaro necessario a comperare nuovi guanti o potenziare quelli posseduti in speciali negozi, e Team Battle, scontro a coppie.

La grafica del gioco è interessante e, sebbene non lo ponga al pari dei migliori sul mercato, si adatta bene al suo spirito umoristico. Poco utile è invece il tutorial parlato per chi non ha una buona conoscenza dell'inglese perché non ci sono sottotitoli. Un'eccezione è fatta per le indicazioni relative ai comandi per le azioni dei personaggi che ora possono anche correre e lanciare oggetti mentre saltano.

Il sonoro è nel complesso piacevole anche se un po' confusionario.

Cinzia Ungaro

Non possiamo certo accusare Poy Poy 2 di scarsa originalità, ma la sua buona giocabilità viene fuori soltanto se si hanno degli amici con cui passare del tempo in allegria a guidare simpatici personaggi che si corrono dietro lanciandosi un po' di tutto. In caso contrario sconsiglio vivamente di gettarsi a capofitto in questo gioco che si potrebbe rivelare terribilmente noioso dopo pochissimo tempo.

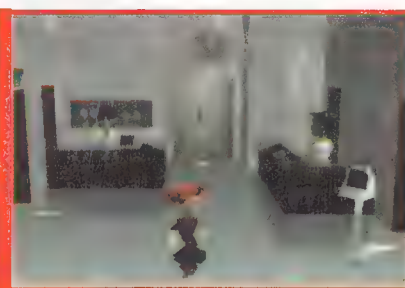
**Voto 6,5**

**PRO**

- ✓ Divertente se giocato in compagnia
- ✓ Originale e ricco di opzioni

**CONTRO**

- ✗ Noioso da giocare da soli
- ✗ Nessun elemento veramente di spicco



**Qui potete comprare e potenziare i guanti, o iscrivervi ai tornei.**



**Ecco il gioco vero e proprio. Come vedete il caos regna...**

# Get Bass

|                 |           |
|-----------------|-----------|
| Software House: | Sega      |
| Sviluppatore:   | Interno   |
| Piattaforma:    | Dreamcast |
| Versione:       | Jap       |
| N° Giocatori:   | 1         |

**Basta svegliarsi all'alba e morire infreddoliti in una barchetta a remi in mezzo alla nebbia: da adesso la Sega ha risolto i problemi di tutti i pescatori in erba...**

**D**istribuito l'anno scorso nelle sale giochi di tutto il mondo, Get Bass è un coin-op che, perseguendo la via dell'innovazione dell'interfaccia di gioco, ha ricevuto un'accoglienza sorprendentemente positiva anche al di fuori del Giappone.

Sebbene, infatti, possa storicamente vantare una nutrita schiera di appassionati nel Sol Levante, è indubbio che il genere dei simulatori di pesca non abbia mai goduto di grande popolarità in occidente.

Stavolta, forse, la bella grafica e l'originale metodo di controllo sono serviti ad attirare l'attenzione dei frequentatori delle sale giochi, convincendoli a dedicare alcuni minuti e gettoni a un'esperienza di gioco nuova ed inusuale. In seguito uno schema di gioco semplice, immediato e gratificante, ha conquistato una parte del pubblico decretando il buon successo del titolo.



**La schermata introduttiva del gioco compare alla fine di una bella sequenza precalcolata.**

Get Bass si propone di riprodurre alcuni aspetti della pesca al persico trota con esca artificiale, focalizzando principalmente sui momenti che precedono la cattura vera e propria.

La fase cruciale dell'azione consiste nel recupero della lenza: combinando i movimenti di un particolare joystick a

forma di canna da pesca e agendo a diverse velocità sulla manopola di un mulinello, si deve riuscire a imprimere all'esca un movimento che la renda una preda verosimile agli occhi del pesce. Benché il compito del giocatore non si esaurisca in questa operazione è senza dubbio questo il fulcro del gioco.

Basato sulla potente Model 3, Get Bass è stato adesso convertito con successo sulla nuova console Sega e va ad ampliarne il catalogo software, che, già a pochi mesi dalla commercializzazione della macchina, abbraccia gran parte dei generi esistenti.

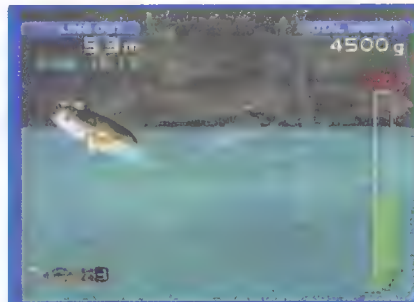
Privato del suo "medium" originale, Get Bass avrebbe perso molta della sua attrattiva; scontata, dunque, la decisione della Sega di voler commercializzare il gioco in bundle con una periferica realizzata appositamente. Il controller, costruito dalla ASCII, replica la controparte arcade sotto quasi ogni aspetto, offren-



**Ecco qua il frutto dei vostri sforzi. Hmm... non è un granché.**



**L'entrata del maniero, l'ambientazione del livello segreto.**



**Eccolo! Finalmente è emerso! L'aria gli ricorda che deve morire.**



**Una canna nella sinistra, un pesce nella destra... la vita del vero pescatore!**



**Una posa plastica per una immagine molto suggestiva. Dopo tutto è un bel gioco.**

do un meccanismo di feedback che riproduce gli stratonamenti del pesce vibrando con diverse intensità. La periferica è dotata inoltre di un congegno (dal funzionamento piuttosto elementare, a dire il vero) capace di rilevare l'inclinazione dello strumento e di trasmettere alla

ce individuare la zona del lago popolata dai persici trota più grossi e a causa del ristretto limite di tempo si rivelerà essenziale dedicarsi esclusivamente alla cattura degli esemplari di grosse dimensioni. Una volta effettuato il lancio la telecamera seguirà, sotto la superficie dell'ac-

console le oscillazioni della canna, seppure con un'approssimazione talvolta fastidiosa.

## ■ ARCADE VS HOME VERSION

Nella fase di conversione per il mercato console Get Bass ha acquisito nuovi scenari, opzioni e modalità di gioco atte a diluire la tempistica e renderlo più idoneo a sessioni di gioco prolungate, tipiche della fruizione casalinga. L'Arcade Mode prevede che entro dei ristrettissimi margini di tempo il giocatore catturi un quantitativo minimo (espresso in grammi) di pesce per guadagnare l'accesso allo stage successivo. Determinanti saranno la scelta dell'esca (operata anche in relazione alle caratteristiche del fondale e alle dimensioni della preda prescelta) e del punto dove effettueremo il lancio: conoscendo i rudimenti della pesca in acqua dolce sarà semplice

qua, i movimenti dell'esca, avendo cura di inquadrare insieme a essa anche il pesce più vicino.

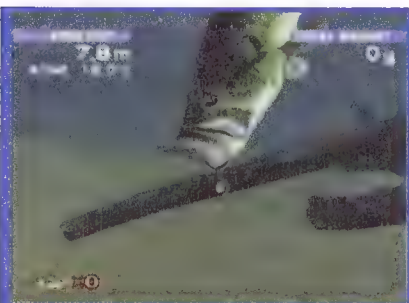
In questa modalità il gioco si articola in 4 stages, 3 dei quali immediatamente accessibili. Affrontando con successo e in un qualsiasi ordine i primi tre scenari si guadagna l'accesso ad una sezione speciale, popolata esclusivamente da persici trota di grosse dimensioni.

Afflitta da una meccanica elementare ed evidentemente incapace di tenere vivo l'interesse del giocatore per lungo tempo, la modalità arcade è stata provvidenzialmente affiancata da un'opzione di gioco studiata per la versione Dreamcast, detta Consumer Mode.

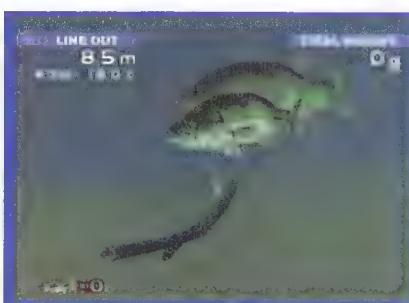
Gareggiando contro 29 iscritti ad un torneo, affronteremo a più riprese 7 scenari di gioco (di cui 3 inediti) che verranno proposti in differenti condizioni di luce, con o senza pioggia; fattori che influiranno sulla scelta dell'esca e della tecnica da adottare. Questa modalità, oltre a presentare un livello di difficoltà mediamente più elevato rispetto all'arcade mode, prevede anche il rispetto di alcune norme sportive, in base a regolamenti che variano ad ogni fase del torneo, imponendo, ad esempio, il rilascio dei persici più piccoli o inibendo l'utilizzo di alcune categorie di esche.

## ■ DC VS MODEL 3.

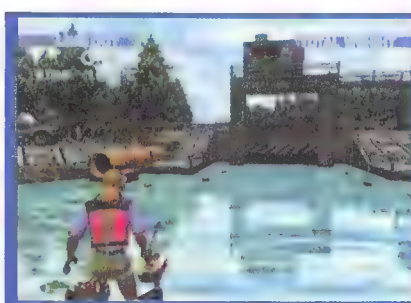
A prima vista la versione Dreamcast risulta indistinguibile dall'originale: pur senza esibire un livello di complessità eccezionale, gli sfondi sono sempre piacevolmente dettagliati e gli ottimi accostamenti cromatici rendono Get Bass un titolo visivamente appagante. Una serie di particolari come rane che nuotano in superficie o intere famiglie di anatre che attraversano l'area di gioco in fila indiana vivacizzano e donano verosimiglianza all'ambiente, restituendo



**Vieni... vieni bello... così... assapora questo verme grassottello!**



**La grande corsa al verme. Chi vince, nuore.**



**Dicono che il pesce migliore provenga dalle fogne. Ed eccoci qui.**



**Dai bel cadavere.... abbocca... stasera grigliata!**

do l'atmosfera piacevole e rilassante evidentemente ricercata dai programmatori.

Il refresh video si mantiene generalmente a 60 frames per secondo, con occasionali indecisioni che, sorprendentemente, si manifestano nei momenti in cui il carico computazionale per la Cpu sembrerebbe più leggero. Inoltre, un occhio esperto non potrà fare a meno di notare l'assenza, su alcune texture, del filtering, fatto che risulta particolarmente evidente sul "rivestimento" dei persici, leggermente pixellosi all'avvicinarsi della telecamera.

Ancora una volta, dunque, il riconoscimento di "arcade perfect" sfugge di un soffio al lavoro di conversione svolto dalla Sega, fatto piuttosto scoccante se si considera la relativa semplicità grafica dell'originale da sala.

Onesti motivi musicali accompagnano le nostre sessioni di pesca senza farsi notare troppo; non particolarmente ispirati, non particolarmente invadenti, forse

leggermente troppo movimentati. Decisamente sopra la media, per varietà e qualità, sono invece gli effetti sonori, che riproducono in modo efficace i rumori ambientali contribuendo a trasmettere l'atmosfera pacata e rilassante che si rivela essere uno degli obiettivi meglio centrati dal gioco. Curatissimo e perfettamente credibile il comportamento delle esche in relazione alle sollecitazioni a cui sottoporremo il controller. Affrancati dal

rischio di impigliare il rapala su scogli o alghe (aspetto fortunatamente non simulato dal gioco) riusciremo a padroneggiare ogni tipo di esca dopo alcune sessioni di pratica: farle saltellare sulla superficie, posare sul fondo o sfuggire in maniera realistica allorché inquisite da un "predatore" diverrà istintivo e manovrarle correttamente si rivelerà essenziale perché il persico non perda interesse. In questo senso l'intelligenza artificiale dei pesci è riprodotta in maniera accurata: il modo in cui reagiscono al colore e al movimento delle esche, seguendo le con attenzione se ben manovrate o disinteressandosi alla prima mossa falsa del giocatore, rasenta la perfezione. Una volta allamato il persico, delude la fase di cattura, evidentemente semplificata in funzione dei tempi del coin op. Trarre la preda sulla nostra barca comporterà al massimo qualche secondo di "tira e molla" e non avremo la possibilità di regolare la frizione del mulinello per dare lenza o stancare il pesce.

Nonostante la presenza del Consumer Mode e la possibilità di sbloccare alcuni bonus, Get Bass risulta un titolo limitato nella longevità da una struttura di gioco debole e ripetitiva, inadeguata al mercato casalingo. Rispetto ad altri simulatori di pesca, infatti, le possibilità offerte al giocatore sono davvero esigue, solo in parte compensate dal gran divertimento a breve termine offerto dal gioco. Un buon esperimento della Sega e un titolo piuttosto originale e piacevole di cui ponderare l'acquisto in considerazione della scarsa longevità e del prezzo piuttosto elevato a cui è venduto assieme alla singolare periferica.

## VOTO 7

PRO

- ✓ Piacevole, divertente, rilassante.
- ✓ Ottimamente riprodotto il comportamento dei persici e delle esche.
- ✓ Moderatamente originale.

CONTRO

- ✗ Struttura di gioco debole e limitatissima.
- ✗ Scarso interesse a lungo termine.

Decisamente poco gratificante.

Get Bass, nel bene e nel male, è tutto qui. Seppure inizialmente divertente e piacevole, il gioco soffre di una generale mancanza di attenzione per gli elementi di contorno, fatto che tradisce le origini arcade del titolo. La decisione dei designer di concentrare l'azione su un solo aspetto della pesca limita notevolmente il divertimento a lungo termine che il titolo poteva offrire e pone il gioco della Sega su un piano complessivamente inferiore rispetto ad altri prodotti simili.

Francesco Bicci.



**Ecco l'ambientazione del primo livello. Il livello di dettaglio è elevato, così come la qualità dei riflessi sull'acqua.**



**Questa sì che è una preda con i fiocchi! Senti quanto pesa! Stasera si mangiano tranci di trota con gli amici!**

# The House of the Dead 2

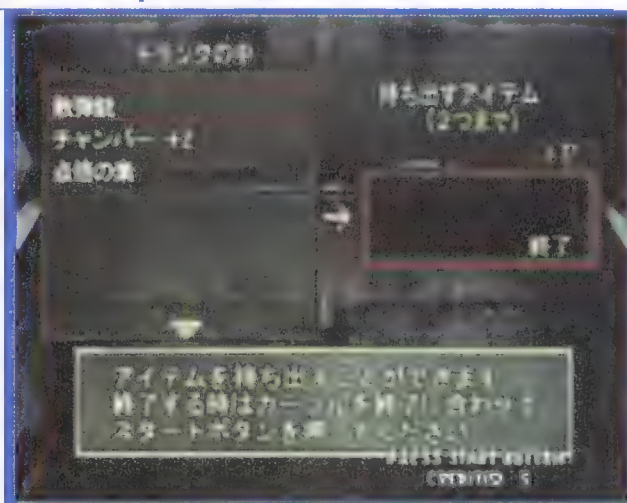
|                 |           |
|-----------------|-----------|
| Software House: | Sega      |
| Sviluppatore:   | Interno   |
| Piattaforma:    | Dreamcast |
| Versione:       | JAP       |
| Giocatori:      | 1-2       |

**La perfetta trasposizione del cabinato arcade trascina il Dreamcast nel cieco terrore: puntate la pistola, e buona fortuna...**

**D**opo la perfetta conversione di Power Stone, un altro gioco basato su hardware N@omi va a fare parte dell'ancora ristretta cerchia di giochi disponibili per Dreamcast. Si tratta di The House of the Dead 2, uno dei migliori shooter usciti negli ultimi tempi in sala giochi. L'avventura si svolge due anni dopo i fatti narrati nel primo episodio e questa volta gli agenti dell'AMS dovranno disinfestare un'intera città popolata da zombie incarognati.

Le modalità di gioco sono quattro: Arcade, Original, Training e Boss mode. Le prime due sono molto simili tra loro, tranne per il fatto che nella seconda modalità possiamo scegliere da un menù interamente in giapponese vari bonus (arma più potente, energia dei nemici dimezzata, crediti e vite aggiuntive...) che renderanno la nostra avventura più agevole.

HOTD2 non è di certo uno di quei giochi che danno da pensare, infatti il gameplay si riassume nell'uccidere tutto ciò che si presenta sullo schermo prestando solo attenzione ai vari civili che si gettano incautamente nelle mani degli



**Nell'Original mode possiamo scegliere dei bonus che ci agevoleranno durante l'avventura.**

zombie. Se crivellerete uno di loro vi sarà tolta una vita e, credetemi, in qualche caso la tentazione di massacrare qualche innocente si farà veramente forte dentro di voi. Uno degli aspetti più importanti di questo gioco è la grafica altamente dettagliata; rimarrete estasiati nel vedere zombie ed altri nemici avvicinarsi a voi claudicanti, il tutto ad un frame rate incredibilmente alto e soprattutto costante (si parla di 60 fps). Ho provato a farmi uccidere per cercare di trovare difetti grafici agli zombie che mi arrivavano a pochi centime-

tri, ma non ho trovato niente, neanche il minimo pixel fuori posto. Le texture dei palazzi e di ogni elemento del paesaggio sono fantastiche, vi sembrerà di essere veramente all'interno del gioco e solo in alcuni casi noterete una leggera perdita di definizione nelle texture più lontane, ma di certo in quei momenti dovrete pensare ad altro e non ci farete caso più di tanto. Le ambientazioni sono fantastiche e il notevole dettaglio grafico sembra quasi sprecato in un gioco dal così poco spessore. Ogni livello è ambientato in un'area diversa, si va dagli inquietanti stretti vicoli di città



**Il famigerato Magician, l'incubo dei giocatori di HOTD2.**

ad un palazzo futuristico con gli ultimi ritrovati dell'ingegneria genetica (dove vengono creati gli zombie), passando per un livello stile veneziano con canali e ponti naturalmente infestati dai più svariati mostri. Il sonoro è abbastanza scialbo, gli ostaggi, quando salvati, si limitano a ringraziarvi con frasi piatte e prive di interpretazione. Sembra quasi che il team di sviluppo sia stato costretto a doppiare in inglese il gioco, perché lo scarso risultato ottenuto denota una notevole superficialità.

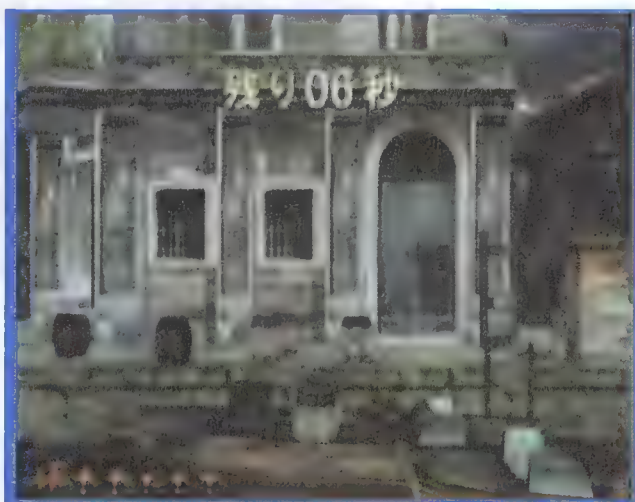
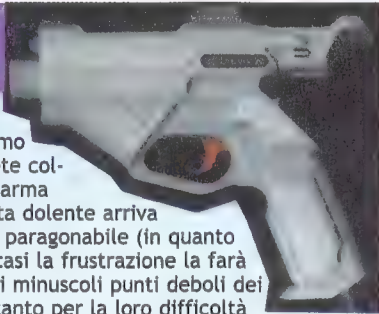
## SEI CARNE MORTA!

Il gioco segue un percorso a binari, le strade che percorrerete sono in linea di massima le stesse ad ogni partita e gli unici cambiamenti nello svolgimento dipendono dal salvataggio o meno degli ostaggi. Se un povero civile verrà sottratto al suo crudele destino il vostro personaggio seguirà una strada più agevole. In questo modo verrete incentivati a giocare nuovamente per scoprire parti che in precedenza non avevate

giocato; potrete inoltre interagire con elementi del paesaggio quali casse e vasi che quando vengono distrutti vi ricompensano con degli oggetti o dei semplici bonus che accrescono il punteggio finale. A volte distruggendo ad esempio un lucchetto o sparando ad una chiave lasciata incustodita sul terreno vi aprirete nuove strade aggiungendo al tutto un pizzico di varietà. Alla fine della partita verrà mostrato uno schema per fare capire quali sezioni abbiate esplorato e quali invece abbiate evitato, in questo modo avrete la possibilità di decidere quali luoghi cercare di esaminare nella partita successiva. Il gameplay risulta in pratica inalterato dalla precedente versione del gioco: gli zombie non verranno uccisi da un singolo colpo (come accade nella maggior parte degli shooter) ma dovrete insistere nello sfiorarli i loro punti deboli, vedrete

## PISTOLA E PURU PURU PACK

Un discorso a parte meritano le periferiche supportate cioè il puru puru pack e la pistola. Il primo si comporta egregiamente e ogni volta che verrete colpiti le vibrazioni si sentiranno direttamente sull'arma aggiungendo un pizzico di realismo in più. La nota dolente arriva purtroppo dalla pistola che non è assolutamente paragonabile (in quanto a precisione) alla Guncon della Namco. In certi casi la frustrazione la farà da padrona, soprattutto quando dovrete colpire i minuscoli punti deboli dei boss che, in certi casi, si riveleranno ostici non tanto per la loro difficoltà intrinseca quanto per l'impossibilità di colpirli a causa della periferica Sega. Addirittura si potrebbe affermare che giocare con il joypad rende più facile la vostra avventura, quindi non scartate in partenza questa ipotesi. Il design della pistola è molto innovativo (ma sinceramente brutto) e la rende molto compatta e comoda da maneggiare. Sul calcio è stata inserita una croce direzionale con due tasti (Start e B) che agevolano i movimenti nei menù di gioco. Insomma, una buona periferica nonostante l'imprecisione del mirino.



I livelli del Training mode ricordano Point Blank.



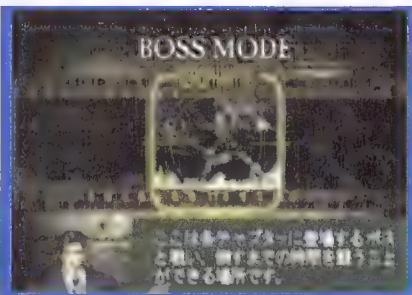
Salvando la vita ai passanti possiamo scoprire strade alternative.



Nel livello stile Venezia non poteva mancare il mostro della laguna.



Sparando alla chiave accederemo ad un luogo diverso.



In questa modalità possiamo affrontare i cattivoni di fine livello.

## Recensioni

The House of the Dead 2 è senz'altro una delle migliori produzioni per Dreamcast. La magnificenza grafica e la cura dei particolari sono segni di una conversione ben fatta che non ha nulla da invidiare alla sua controparte a gettoni. La notevole difficoltà potrebbe scoraggiare i giocatori inesperti. Nel complesso si può ritenere di essere di fronte ad un ottimo gioco, minato forse dalla scarsa longevità, elemento però comune a tutti i giochi del genere, e dalla poca precisione della pistola. Se siete fanatici degli shooter compratelo ad occhi chiusi, se vi avvicinate al genere per la prima volta potreste avere qualche difficoltà in più, ma con un po' di allenamento le cose miglioreranno.

**Voto 8,5**

**PRO**

- ✓ Grafica eccellente
- ✓ Adrenalina alle stelle
- ✓ Molto impegnativo

**CONTRO**

- ✗ Light gun molto imprecisa
- ✗ Notevole difficoltà per i novellini
- ✗ Modalità aggiuntive sull'orlo dell'inutilità

quindi mostri mutilati continuare ad avvicinarsi verso di voi incuranti delle loro ferite. Per sbarazzarsi di un nemico con un unico colpo possiamo solo cercare



**Ecco il mostro del primo livello in texture e wireframe, il dettaglio grafico è impressionante.**

di colpire la sua testa che salterà via lasciando il cadavere al suolo definitivamente inerte. Quest'azione si può rivelare più o meno semplice a seconda dei nemici che si presentano nel corso del gioco, infatti incontrerete zombie che si parano la testa con delle armi o altri che portano una maschera sul volto nel tentativo di coprire il loro punto debole.

## LA CASA DEI MORTI

House of The Dead 2 è strutturato con un sistema a livelli e alla fine di ognuno di questi dovrete affrontare un boss che cercherà di impedirvi l'accesso allo schema successivo; non crediate che il tutto sia così facile, infatti il gioco in questione non lo è assolutamente. Probabilmente è stato programmato in questo modo per ovviare ai problemi di longevità dei quali è affetto un qualsiasi shooter: una volta finito, difficilmente lo rigiocherete perché gli incentivi che vi vengono offerti non sono di certo molti. Al momento della pubblicazione si pensava di poter in qualche modo giocare al primo episodio ma la notizia è stata poi smentita da fonti ufficiali. Inoltre la notevole difficoltà del gioco è da considerarsi un'arma a doppio taglio perché i fanatici degli shooter saranno felici di poter fruire di un gioco un po' più lungo del solito (vedi Time Crisis), ma i giocatori occasionali, che si avvicinano per la prima volta a questo genere, potrebbero abbandonarlo di fronte alle prime difficoltà dovute anche alla poca precisione della pistola. I giocatori alle prime armi potranno allenarsi nelle tecniche base grazie alla modalità Training dove si affronteranno una sfilza di livelli di difficoltà variabile che accresceranno il potenziale tattico dell'utente; Infatti con il passare del tempo sarà più facile conoscere i punti deboli dei vari mostri.



**Bella la luna pie...ZOCK!!**



**Sparando alla chiave accederemo ad un luogo diverso.**

Altra modalità aggiunta nella versione casalinga di House of the Dead 2 è il Boss Mode nel quale possiamo scegliere di affrontare uno dei cattivoni di fine livello, ognuno disponibile nelle varie versioni esistenti nell'Arcade Mode. Questa modalità serve anche come allenamento contro nemici particolarmente ostici (vedi Magician); all'inizio dello scontro, in basso sullo schermo, vedrete apparire un timer che inizierà a scandire il tempo che verrà poi eventualmente registrato nei record, rivedibili tramite l'opzione "rankings" del menù principale. Purtroppo non giocherete molto al Boss Mode perché i nemici di fine livello sono forse la parte meno divertente di tutto il titolo. In definitiva le modalità aggiuntive non offrono molto al giocatore che si ritroverà sempre a scegliere l'Arcade Mode o al limite l'Original, altra modalità con poco senso visto che presenta solo l'aggiunta di qualche opzione di scarsa utilità.

*Gianmassimo Fasce*

# Dynamite Dekka 2

|                   |           |
|-------------------|-----------|
| Software House:   | Sega      |
| Sviluppatore:     | Interno   |
| Piattaforma:      | Dreamcast |
| Versione:         | JAP       |
| Numero Giocatori: | 1-2       |

**Un gruppo di pirati tiene in ostaggio l'inguardabile figlia del presidente! Coraggio, squadra speciale! E' tempo di una crociera!**

**C**ala la notte sul Mar del Caraibi, e una gigantesca luna indugia sonnolenta appena oltre il pelo dell'acqua. I 2000 passeggeri della grande nave da crociera si sentono in vena di smancerie stasera, soprattutto in vista del grande banchetto che avrà luogo poco oltre la mezzanotte, e si protrarrà per tutto il giorno a venire. Peccato che un nutrito gruppo di pirati, capeggiato da un arcigno e corpulento vecchietto di nome Wolf Hongoo, abbiano scelto proprio questa sera per mettere a ferro e fuoco l'intera imbarcazione, nonché rapire la figlia del presidente, una bambina talmente brutta che è stato necessario nascondersela all'interno di una valigia.

Ci sarà bisogno degli agenti speciali Bruno Delinjer, Jean Eyebee e Eddie Brown per dare una sistemata a questa "situazione" (come la chiamano nella presentazione) e riportare a terra sana e salva la delicata pargoletta. Beh, che ci crediate o no, eccovi le tipiche premesse per scatenare un classico picchiaduro a scorrimento, nel più puro senso del termine.

La versione per sala giochi di questo titolo fu sviluppata l'anno scorso su una Model 2, una scheda di derivazione Sega, la quale però è decisamente inferiore per prestazioni rispetto al



**La nave da crociera nella quale si svolge gran parte del gioco. I filmati sono di ottima fattura.**

Dreamcast. Ecco che dunque nel 1999 il "dream team" della Sega riprende in mano questo veloce e spettacolare arcade, lo trasporta su una scheda naomi e lo impacchetta dentro una scatola lucente, pronta per essere aperta da tutti i possessori di un Dreamcast giapponese.

## ■ DIE HARD... BILOGY?

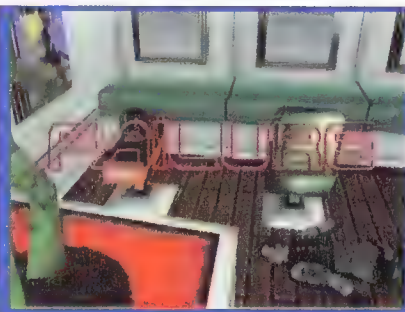
Anche se il nome potrà sembrarvi oscuro, in realtà questo non è altro che il seguito di Dynamite Dekka 1, apparso con enorme successo in sala giochi quasi tre anni fa. Molti sono gli elementi in comune: una volta "arretrata" la nave da crociera, vi ritroverete in una specie di "ring" ben delimitato, nel quale cominceranno a "intervenire" una serie di nemici, con tutta l'intenzione di farvi la



**Attenzione! Durante i vostri spostamenti vi si presenterà un ostacolo!**



**Premete il tasto giusto al momento giusto e tutto andrà bene...**



**... altrimenti farete una figura meschina. Buu!**

pelle. Una volta sistemati questi importuni, il vostro personaggio scatterà verso la prossima area mediante una scena d'intermezzo nella quale dovrete semplicemente rispondere a un coman-

Nulla è scadente in DD2, se si escludono i modelli poligonali un po' troppo sgraziati. Ma la difficoltà già infima viene letteralmente annientata dallo spettro dei crediti infiniti, che lo prende per la collottola e lo trascina nel baratro del "non merita i soldi che costa". E non basteranno la nutritissima galleria di illustrazioni e le tre modalità bonus a risollevarlo. È lì, è un coin op portato a casa. Buono per la sala giochi, una fregatura per la casa. Spettacolare (e nemmeno troppo), divertente, ricco di mosse, alcune delle quali esilaranti, e corto. Cortissimo. Una prova accademica di casa Sega.

**Voto 5,5**

**PRO**

- ✓ Grafica fluida
- ✓ Varietà di armi e mosse
- ✓ Grande varietà di mosse a disposizione

**CONTRO**

- ✗ CREDITI INFINITI
- ✗ Facile
- ✗ Troppo corto
- ✗ Prevedibile

do impartitovi dal gioco per poter schivare un nemico che vi si piazzerà inaspettatamente davanti. Se fallirete, dovrete fermarvi per combattere contro

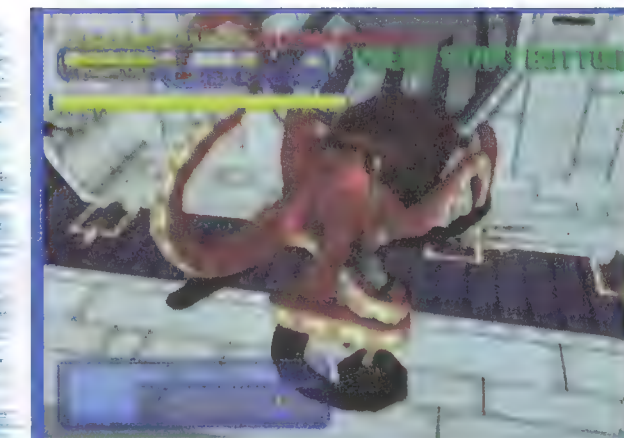
questi loschi figure in agguato, allungando dunque la durata della missione e mettendo ancora in pericolo la vostra preziosa vita. Per aiutarvi a suonarle di santa

## TRANQUILLIZER GUN

Nascosto nelle opzioni che compongono il menu principale si trova un piccolo bonus, divertente quasi quanto il gioco nel quale si trova. Si tratta di "Tranquillizer Gun", un coin-op della Sega datato 1980. Vestirete i panni del custode di uno zoo, dal quale sono fuggiti praticamente tutti gli animali più feroci.

Armati della vostra pistola a tranquillanti, dovrete rincorrere per un piccolo labirinto degli animali, sparargli e entro 30 secondi (tanta è la durata del tranquillante) riportarli nel vostro camioncino.

La grafica, il sonoro, l'aggiornamento sono rimasti tutti inalterati dal 1980 a oggi, e si vede. Una vera chicca per gli appassionati del retrogaming, gli altri ci diano un'occhiata comunque. Voglia il cielo che giocherete più a questo che non a Dynamite Deka 2!



**Alai alai! Ma insomma non mi stritolare proprio il maledetto Kraken. Solo perché sei un mostro non sei autorizzato a uccidere chiunque ti capiti a tiro.**



**Vuol venire a fare un tuffo con me? O ti ci devo costringere?**

ragione, il team di programmatori hanno inserito tutta una serie di armi più o meno sfiziose. Potrete difatti utilizzare decine di armi, che vanno dalle pistole, ai kalaschnikov e agli uzi, passando per il lancio di mele, di saliere e, udite udite, di pagnotte. Questo aggiunge senza dubbio interesse a un gioco che di base rimane estremamente banale. Insomma, scazzottate con trama di questo tipo le abbiamo viste ovunque, dal film di Stallone, Van Damme e Schwarzenegger,

fino alle miriadi di videogiochi che hanno fatto la storia dei multipli degli 8 bit, come Golden Axe, Double Dragon, Final Fight e una nutrita compagnia bella. In Dynamite Deka 2 non solo tutto è estremamente prevedibile, ma è anche estremamente effimero. La nave è più piccola di quanto immaginate, e dopo un veloce blitz al covo dei pirati e una conclusione davvero indegna, termina il gioco. Esatto. Rimarrete con il joystick in mano dicendo "embé? Bella presentazione, ora dov'è il gioco?". Solo di fronte al game over capirete di aver speso i vostri soldi un po' troppo frettolosamente. È vero, in due è molto divertente, ma dura quanto un giro sulle montagne russe. Provoca lo stesso divertimento, solo che spenderete 20 volte tanto. E non vi potrete nemmeno divertire a vomitare dopo il giro. Dopotutto, il gioco è fluido, colorato, ben animato anche se i movimenti sono a tratti estremamente grezzi, ma tutto finisce lì. E il 3D non è neanche dei migliori che si possano vedere su Dreamcast. Lo stesso Sonic lo saluta da mooolto lontano.

Il fatto è che questo gioco DOVEVA nascere, in quanto rappresenta una tappa obbligata per tutte le console appena nate. Prima o poi c'è sempre il picchiaduro a scorrimento orizzontale, che si presenta poco dopo la nascita della console e dice "ehi, sono qui, e sono il primo!". È successo con tutti i 16 bit, è successo con i 32. E doveva succedere anche per i 128. Ed eccolo qui il prototipo per eccellenza, la tappa obbligata. Da questo si può solo migliorare, e devo dire che la base non è malvagia. Coraggio, Sega! Siamo tutti con te.

*Daniele Balestrieri.*

# Blue Stinger

|                 |            |
|-----------------|------------|
| Software House: | Sega       |
| Sviluppatore:   | Climax GPX |
| N° Giocatori:   | 1          |
| Piattaforma:    | Dreamcast  |
| Versione:       | Ntsc/Jap   |

**Climax Graphics porta l'orrore su DreamCast: che fare, avventurarsi nel mondo di Blue Stinger o aspettare fedeli e pazienti l'arrivo di Resident Evil?**

**F**in da quando Sega ha annunciato i titoli in sviluppo per Dreamcast, prima ancora dell'uscita della macchina stessa, Blue Stinger, in un'ipotetica classifica dei titoli più attesi, avrebbe certamente occupato una delle posizioni più alte.

Purtroppo le aspettative degli "early adopters" della console Sega si sono solo parzialmente materializzate, poiché questo titolo, a causa di gravi e numerosi difetti nella meccanica di gioco, si presenta come un prodotto solamente discreto. Il titolo è fondamentalmente un'avventura in terza persona, il cui stile è simile a quello di Resident Evil e Silent Hill; lo scopo dei programmatori, infatti, era quello di rubare ai due celebri titoli per PlayStation la palma di miglior avventura mai prodotta. Purtroppo per gli utenti Dreamcast, il risultato non è quello sperato, e il gioco risulta decisa-



**Non riusciremo a calmarlo coinvolgendolo nello spirito natalizio...**

mente inferiore ai due capolavori per il 32-bit Sony.

## La trama.

La presentazione viene mostrata attraverso un lungo FMV di ottima fattura in cui assisterete all'antefatto: nel

gioco impersonerete Eliot G. Ballade, il quale, durante una vacanza in barca con l'amico Tim, verrà travolto da una esplosione avvenuta su un'isola vicina. Al risveglio Eliot si troverà sull'isola stessa, dove conoscerà l'altro eroe dell'avventura, Dogs Bower; durante l'avventura sarete liberi di selezionare, quando più vi aggrada, uno dei due personaggi.

Una volta iniziato il gioco vero e proprio, la prima impressione sarà tutt'altro che negativa: il dettaglio grafico è imponente, con un ambiente totalmente tridimensionale gestito alla perfezione dalla macchina, textures di qualità elevatissima e grafica "pulita" e dettagliata.

Ancora migliore è il livello sonoro: l'accompagnamento musicale si attesta su livelli molto alti, buoni gli effetti sonori.

La prima brutta notizia arriva molto presto, poiché la telecamera dinamica,



**Baci e abbracci! Chi dice che i mostri non sono affettuosi?**



**La "fatina" si dà diligentemente alla fuga... e fa bene!!!**



**Un mostro, datemi un mostro!!**

L'hype creatosi attorno all'avventura della Climax Graphics, si è rilevato troppo elevato, infatti Blue Stinger risulta essere decisamente inferiore a quello che tutti si aspettavano. Giocare al titolo Climax può risultare piacevole, ma la mancanza del fattore più importante, l'atmosfera, lo rendono incapace di risultare tra i più bei prodotti per Dreamcast, entrando a far parte della massa dei giochi di cui si potrebbe tranquillamente fare a meno.

## VOTO 6,5

PRO

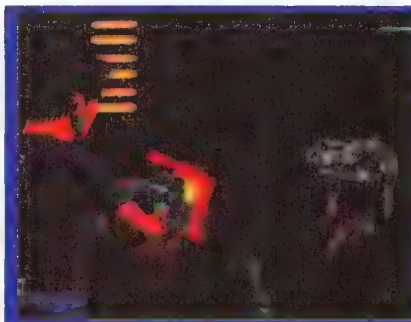
- ✓ ambiente 3D gestito perfettamente
- ✓ livello sonoro elevato
- ✓ trama piacevole

CONTRO

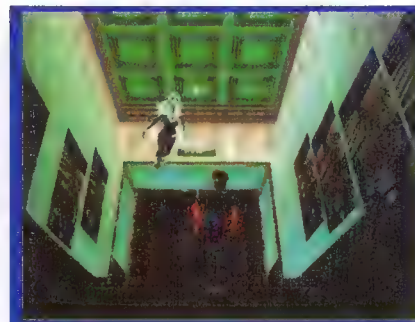
- ✗ mancanza di atmosfera
- ✗ carenza di enigmi
- ✗ pessima gestione della telecamera

totalmente controllata dalla CPU, renderà il gioco davvero frustrante: molto spesso non riuscirete a capire la direzione dalla quale arrivano i vostri nemici, dei quali vi accorgerete solamente per il rumore che causano, apparendo sullo schermo quando sono troppo vicini per poter essere schivati. In altri frangenti verrete disorientati dalle continue rotazioni e zoomate della camera, che, pur mostrando la superiorità del gioellino a 128 bit rispetto alle console della vecchia generazione, sono davvero irritanti.

Purtroppo i limiti di questo gioco non si fermano qui: tanto per cominciare le animazioni dei personaggi e dei nemici sono decisamente insufficienti, goffe e irrealistiche. Addirittura peggiore è la caratterizzazione dei personaggi; come se non bastasse, la banalità dei dialoghi e la pessima recitazione rendono i "characters" ancora più sgradevoli.



**Alcune inquadrature sono molto d'effetto.**



**La telecamera può disorientare, ma la regia è buona.**

L'avventura, nel complesso, risulta davvero semplice, non solo a causa dei facili combattimenti (in cui, per sconfiggere i nemici è necessario solo schiacciare il tasto d'attacco più velocemente possibile) ma anche per la mancanza di enigmi "spremi meningi": i rompicapo del prodotto in questione si riducono a trovare la chiave esatta per poter accedere a un'area successiva.

Un altro difetto rilevato risulta l'eterno rigenerarsi dei nemici, che saranno pronti ad attaccarvi in caso di ritorno in un'area di gioco già visitata. Come specificato in una delle prime righe, l'avventura della Climax risulta comunque divertente, piacevole e con una trama interessante che si sviluppa lungo l'elevato numero di ore necessarie a completare il gioco. Purtroppo la mancanza di bivi renderanno difficilmente rigiocabile questo titolo, che, una volta finito, verrà lasciato a prendere polvere su uno scaffale, anche a causa del fatto che, conoscendo già la trama, non sarete più interessati a scoprire "cosa succede dopo".



**Ben cotto, grazie...  
Le esplosioni in Blue Stinger sono grandiose.**

## SUSPENCE? DOVE SEI?

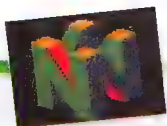
Facendo un paragone diretto con i capolavori dell'orrore su PlayStation, si nota che, se a livello grafico e sonoro il gioco Climax surclassa quelli Konami e Capcom, per quanto riguarda i fattori più importanti, cioè giocabilità e longevità, il titolo per Dreamcast si attesta su livelli decisamente inferiori, a causa di numerosi difetti dal punto di vista tecnico, ma soprattutto a causa della mancanza della componente che ha reso celebre Resident Evil: l'atmosfera.

"Survival horror" e "nightmare" erano le parole più ricorrenti in Resident Evil, che era capace di provocare al giocatore uno stato di "all'erta", facendolo rimanere in tensione per tutto lo svolgimento del gioco; Blue Stinger non coinvolge il giocatore, non gli dà l'impressione di essere realmente dentro al gioco, e i pochi tentativi di dare questa sensazione

sono davvero ridicoli: l'esempio più eclatante è l'enorme quantità di sangue che fuoriuscirà da voi o dai nemici una volta colpiti; assisterete infatti a veri e propri spruzzi degni del miglior film splatter, che causeranno una reazione esattamente opposta a quella voluta dai programmatori: le risate.

Nonostante le note positive di Blue Stinger, il suo acquisto può essere consigliato solo agli amanti delle avventure in terza persona; se non appartenete a questa categoria di persone, prima di procedere all'acquisto pensateci bene, potreste rischiare di comprare un titolo di cui vi stancherete dopo pochi giorni.

*Brando Astrua*



|                 |                 |
|-----------------|-----------------|
| Software House: | Electronic Arts |
| Sviluppatore:   | Interno         |
| Piattaforma:    | Nintendo 64     |
| Versione:       | Pal             |
| N° Giocatori:   | 1-4             |

# Beetle Adventure Racing

O rmai non stupisce più. La Electronic Arts da qualche anno è diventata leader incontrastata del mercato videoludico occidentale e si è conquistata il primato come software house più prolifica degli anni '90. Ma non è solo questo a stupire. Infatti la EA, negli ultimi anni, è riuscita ad accaparrarsi tutte le più importanti licenze nel campo sportivo (licenza ufficiale U.E.F.A. e dei campionati americani di basket, football e hockey) e automobilistico, con i diritti su Ferrari, Porsche e Lamborghini.

Questo strapotere comincia a farsi sentire e probabilmente, con il passare degli anni, la EA potrebbe stringere nuovi accordi con altre case automobilistiche, oppure allargare i propri orizzonti verso altri sport. Questa piccola prefazione è resa necessaria dal fatto che anche in Beetle Adventure Racing siamo di fronte a una licenza ufficiale, riguardante lo sfruttamento dei diritti sul New Beetle, la nuova auto Volkswagen che in pochi mesi è già diventata un oggetto di tendenza per i giovani occidentali.

In questo nuovo gioco della EA saremo appunto alla guida dei bolidi Volkswagen, caratterizzati da parametri e colori diversi, atti a soddisfare le esigenze di più giocatori. Potremo infatti utilizzare macchine meno veloci ma con una tenuta di strada migliore, oppure bolidi dotati di un'accelerazione incredibile ma con una tenuta di strada molto scarsa. Bisogna comunque ricordare che la scelta della macchina non è l'u-



**Abusare dell'acceleratore può causare brutti scherzi... la scia blue che lascia la Beetle è quella del turbo.**

nica opzione presente in questo nuovo gioco di guida per Nintendo 64. Infatti il giocatore potrà scegliere tra: One Player, Two Player, Beetle Battle e Records. Giocando in singolo l'occhio ricade sulla modalità "One Player" che permette al giocatore di scegliere tra 2 modalità principali: Single Race e Championship.

La modalità "Single Race" è a sua volta suddivisa in altre 3 modalità ben distinte: Full Grid (una normale sfida contro altri 7 concorrenti), Duel e Time Attack (qui sarà il tempo a svolgere la parte del nemico).

In ogni caso, l'opzione di gioco di maggior interesse risulta il "Campionato", suddiviso in 3 categorie che si

**Electronic Arts proietta una delle vetture più singolari del momento in un bizzarro racing game.**

differenziano unicamente per il livello di difficoltà. A inizio gioco potremo partecipare solamente al campionato Novice, mentre successivamente potremo accedere anche all'Advanced e al Professional.

Scelta la modalità che più ci aggrada e la macchina che fa al caso nostro (inizialmente ne avremo a disposizione solamente 3), potremo finalmente cominciare la gara. Nel campionato Novice dovremo correre su 3 piste differenti: la prima ambientata in una vallata interrotta sporadicamente da rilievi montuosi; la seconda in terre innevate, tra grotte gigantesche e bufere di neve; la terza in un'isola maledetta, dove dovremo fare i conti con un enorme T-Rex.



**Giaccio e nebbia... non sono certo le condizioni che vorrei affrontare con una Beetle!!**



**La visuale in prima persona. Ma vedremo mai un gioco in cui appare il cofano della vettura?**

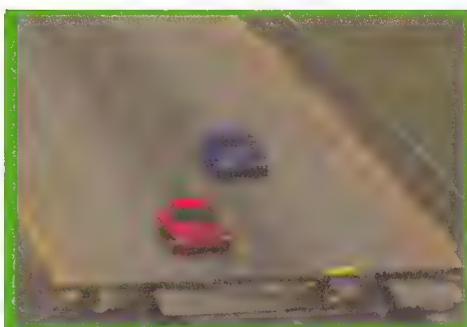
## Recensioni



**Poteva mancare una corsa al mare?**



**Il rosso ha preso male una curva...**



**La regia dei Replay é veramente ottima.**



**Rincorrersi sulla spiaggia: romantico, vero?**

## A TUTTO GAS!

Se pensate di comprare Beetle Adventure Racing e trovarvi di fronte al titolo più impegnativo mai provato oppure a una simulazione completa, allora avete sbagliato di grosso. Come in Ridge Racer di Namco o Need for Speed, anche in questo gioco siamo di fronte ad un tipico approccio arcade, con un utilizzo sporadico del freno e il dito sempre schiacciato sull'acceleratore. A differenza di altri arcade, in quest'ultima fatica della Electronic Arts dovremo saper usare sapientemente anche il freno a mano che in alcune situazioni risulterà particolarmente efficace. Infatti le piste in alcuni frangenti presentano curve a 90 gradi che difficilmente si possono superare tenendo premuto solamente il tasto dell'acceleratore. La componente arcade del gioco è resa ancor più evidente dallo stile fumettoso che la software house americana ha voluto dare a questo titolo automobilistico. Le macchine sono molto colorate e le piste presentano salti e dossi di ogni tipo. Inoltre il giocatore avrà a disposizione alcuni power-up, disseminati lungo tutto il percorso, sotto forma di casse da distruggere. Le casse di colore azzurro rappresentano le Nitro, che permettono al giocatore di acquisire, per una decina di secondi, una velocità incredibile e risultano particolarmente utili quando gli avversari sono distanti dalla nostra portata. Inoltre le piste sono piene zeppe di casse contraddistinte da un numero sulla loro superficie; distruggendole potremo acquisire un numero di punti bonus che varia in base al valore numerico segnato sulla cassa distrutta. A fine gara verrà segnalato al giocatore il numero di



**Certe strade infondono sicurezza, vero? I fondali sono spesso molto suggestivi.**

## YOU SET A NEW RECORD!

Dal punto di vista grafico ci troviamo di fronte a un'ottima produzione, esente da sbavature e da problemi di frame rate. I fondali sono meravigliosi e riproducono paesaggi incantevoli e molto simili alla realtà. Il frame rate è sempre costante e non entra in crisi nemmeno in presenza di più macchine sullo schermo o durante l'interazione con elementi del fondale, rappresentati da casse o amenità di altro tipo. Le macchine invece risultano leggermente spigolose e i colori un po' troppo vivaci stonano con gli elementi del



**Schianti come questo non saranno poco frequenti, nel gioco, anzi...**



**Un testa a testa tra due giocatori. La fluidità resta buona anche con più partecipanti.**

fondale. Infine c'è da ricordare il solito problema che affligge tutti i giochi di guida per Nintendo 64: la nebbia. Sebbene sia presente solamente in alcune piste, devo dire che risulta un elemento piuttosto fastidioso e rovina la magnificenza dei paesaggi creati virtualmente dalla Electronic Arts. Nonostante la presenza di questi difetti non posso far altro che constatare che ci troviamo fronte alla miglior grafica mai visionata in un gioco di guida per Nintendo 64. Il sonoro è divertente e vario; le musiche sono carine e non stancano il giocatore nemmeno dopo alcune ore di gioco, mentre gli effetti sonori risultano divertenti e di ottima fattura. Una volta completato il campionato a livello Novice, potremo rigiocarlo a livello Advanced, con la possibilità di scegliere tra 6 macchine differenti e sbloccare gli altri 3 percorsi a disposizione del giocatore. Purtroppo il numero di tracciati non è elevato (solamente 6 piste) ma risultano comunque piuttosto lunghi e particolarmente vari. Il giocatore potrà infatti scegliere di percorrere la strada

“normale” oppure decidere di prendere delle scorciatoie, a volte visibili ad occhio nudo, altre volte nascoste da piante o da ostacoli diversi, come porte in legno, recinti, cespugli ecc. Inoltre bisogna ricordare che Beetle Adventure Racing dà il meglio di sé in modalità multiplayer. Nella modalità Beetle Battle è possibile giocare in 4 e sfidarsi in corse all'ultimo sangue, con la possibilità, tramite l'utilizzo di alcuni power-up, di potenziare la propria auto, distruggere le macchine avversarie o avvantaggiarsi su di loro. Per esempio, è possibile far correre gli avversari a testa in giù, oppure diventare particolarmente veloci per un determinato periodo di tempo. Lo scopo del giocatore nel Beetle Battle è quello di raccogliere le 6 coccinelle di colore diverso e, naturalmente, tagliare il traguardo al primo posto. Nella modalità Two Player invece dovremo correre contro un solo avversario umano, in sfide che si decidono solamente all'ultima curva. Insomma, la EA ha studiato

questo gioco in ogni minimo particolare, rendendolo divertente sia in singolo che in multiplayer. Un plauso ai produttori che finalmente sono riusciti a creare un racing-game per Nintendo 64 che risulta divertente, longevo e soprattutto...bello da vedere.

Alberto Ziello

Si ringrazia BIT LAND - Novara per averci fornito il gioco.



**Lo ammetto, questa non è la vettura dei miei sogni... Una Beetle rosa proprio no!!!**

I miei dubbi sui racing-game per Nintendo 64 sono svaniti non appena ho inserito la cartuccia di Beetle Adventure Racing nella mia console. Una grafica al di sopra di ogni più rosea aspettativa, un sonoro all'altezza della situazione e una giocabilità elevata permettono a questo titolo di emergere dalla massa e conquistarsi, senza troppa fatica, il primato come miglior gioco di guida disponibile per questa piattaforma. L'approccio arcade risulta azzeccato e le modalità a disposizione permettono al giocatore di non stancarsi nemmeno dopo diverse ore di gioco. Se siete degli amanti del "racing" e del New Beetle allora non esitate e correte in negozio a compratevene una copia, ma tenete comunque presente che non vi troverete di fronte al Gran Turismo per Nintendo 64.

**Voto 8,5**

**PRO**

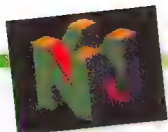
- ✓ Divertente sia in singolo che in multiplayer.
- ✓ Ottime musiche.
- ✓ Aspetto grafico sopra le media delle produzioni per Nintendo 64.

**CONTRO**

- ✗ Auto un po' spigolose.
- ✗ Numero limitato di piste.
- ✗ Non molto longevo in singolo.



**La Beetle è una macchina che fa gola? Ai tirannosauri pare di sì...**



# Castlevania

|                 |             |
|-----------------|-------------|
| Software House: | Konami      |
| Sviluppatore:   | Interno     |
| Piattaforma:    | Nintendo 64 |
| Versione:       | PAL         |
| Giocatori:      | 1           |

**Una croce e un paletto di frassino affiancano il Nintendo 64 mentre accoglie l'ultimo capitolo della saga dei Belmont. E questa volta l'orrore acquista la terza dimensione.**

**E** siamo a diciassette. Questo è il diciassettesimo episodio della saga di Castlevania pubblicato per una console e detiene ben due primati. E' il primo titolo sviluppato per il Nintendo 64 ed è il primo titolo a sfruttare le tre dimensioni. Finora i capitoli di Castlevania erano rimasti confinati nel 2D, prima per limiti tecnici delle piattaforme e poi per scelta dei programmatori.

Castlevania: Symphony of the Night apparso su PlayStation è stato senza dubbio il migliore gioco della serie per profondità, giocabilità e realizzazione tecnica, ma nonostante questo è stato da molti sottovalutato per l'uso delle due dimensioni, considerato, chissà per-



**L'oscuro maniero di Castlevania in tutto il suo splendore. La luna rossa è un brutto presagio secondo le leggende transilvane...**

ché poi, un evidente limite. Per questo probabilmente e per poter sfruttare al meglio le capacità tecniche del

Nintendone per quanto riguarda la gestione della grafica 3D, alla Konami hanno deciso di fare il grande passo. E' stata una scelta felice? A mio parere non molto, ma a quanto pare anche il prossimo episodio in lavorazione per Dreamcast seguirà la stessa strada di questo Castlevania.

## ■VLAD TEPES, L'IMPALATORE

Il Conte Dracula si è risvegliato per l'ennesima volta e il compito di sconfiggerlo spetta a voi, nei panni di un discendente della famiglia di cacciatori di vampiri Belmont, Reinhardt Schneider, oppure in quelli di una dodicenne dotata di poteri magici, Carrie Fernandez.

Entrambi hanno un'arma primaria e una secondaria che non si possono modificare nel gioco (frusta e spada per Reinhardt, sfere di energia e un anello per Carrie), per il resto gli oggetti da raccogliere si riducono a: bonus energetici, power-up dell'arma principale, soldi (solo nel livello normal), ampole curative contro il morso dei vampiri o il veleno di alcune creature e le armi da lancio. Se ne può usare una sola a scelta tra coltelli, asce, acqua santa e croci che si trovano in giro per i livelli e consumano le gemme rosse se lanciate. La scelta dell'eroe comunque influ-



**Questo è uno dei pochissimi enigmi da risolvere nel gioco ma è di una semplicità quasi offensiva.**



**Vista la quantità di salti che si devono compiere nel gioco, vi ritroverete spesso in questa scomoda situazione.**



**Le torri del castello sono piene di trabocchetti mortali. Evitarli costituisce gran parte della struttura di gioco di Castlevania.**



sce notevolmente sull'evoluzione del gioco, i due infatti si differenziano soprattutto per il percorso che seguiranno per arrivare ad affrontare il signore delle tenebre. Tre dei dieci stage che compongono il gioco sono diversi a seconda del personaggio selezionato e anche alcuni boss e le linee principali della trama dipendono dall'eroe impersonato. Dunque si può giocare Castlevania due volte godendo di un'esperienza abbastanza differente, in questo modo si è allungata la vita di un prodotto dalla longevità invero un po' limitata. I livelli di difficoltà salgono a tre solo se completate il gioco una prima volta trovando un particolare gioiello e i dieci livelli si completano in fretta, ma è soprattutto la linearità della meccanica gioco ad avermi deluso: quello che ci si trova tra le mani è un semplice platform, niente di più. Niente elementi RPG, niente esplorazioni da compiere, niente moltitudine di oggetti e armi da collezionare, niente enigmi da risolvere e ben pochi segreti da scovare. I livelli vanno affrontati nell'ordine prestabilito e non si può in alcun modo esplorare il castello o tornare sui propri passi, non ci sono bivi se si escludono quelli relativi al personaggio scelto e le fasi di esplorazione sono pochissime. La maggior parte del gioco si passa saltando di piattaforma in piattaforma e colpendo i nemici che ci si parano davanti, gli enigmi si contando sulle dita di una mano e sono di una semplicità disarmante. Sia chiaro che Castlevania non è assolutamente un brutto gioco, però personalmente mi aspettavo di più dalla Konami. Comunque qualche buona idea c'è, prima tra tutte quella di implementare nel gioco lo scorrere del tempo con un orologio in alto a sinistra che segnala il susseguirsi di giorno e notte. Quando

calano le tenebre i nemici diventano più forti e dunque più resistenti ai nostri attacchi e in più in un paio di punti dell'avventura alcuni avvenimenti prendono

luogo solo a una determinata ora del giorno o della notte. L'idea come detto è decisamente buona ma poteva essere sfruttata un po' meglio perché dopo un'iniziale interesse non ci si fa più tanto caso e l'utilità ai fini del completamento del gioco si riduce a un paio di punti nei primi livelli.

L'azione viene frequentemente interrotta da lunghe scene animate molto godibili, realizzate con maestria dai programmatori e con una regia sempre d'effetto. Lo scopo è quello di sviluppare una trama abbastanza curata che include qualche personaggio secondario per

coinvolgere il giocatore dando un senso all'azione.



**Dracula in persona appena prima della battaglia finale! I filmati come questo si integrano alla perfezione nell'avventura accrescendo il coinvolgimento del giocatore.**



**Questo è l'inventario nella sua estrema brevità e semplicità. Soltanto una lista dei cinque o sei bonus e oggetti che si trovano nel gioco con relativa quantità a fianco.**

## ■ MEDIEVAL GOTHIC

Un elemento che storicamente ha segnato il successo della serie è stata l'atmosfera gotico-medievale e questo nuovo episodio non fa eccezione. Gli ambienti che compongono il castello sono riprodotti molto bene e, nonostante qualche scelta cromatica non azzeccatissima, fanno guadagnare molto al titolo. Gli effetti di illuminazione impreziosiscono l'aspetto grafico, belle le scie della armi e

Se, come il sottoscritto, avete apprezzato gli altri capitoli della serie non potrete non restare in parte delusi dalla struttura di Castlevania per Nintendo 64. Se invece cercate soltanto un buon titolo d'azione, sarete certamente meno critici di me e apprezzerete questo gioco per quello che è: un buon platform 3D, divertente e coinvolgente sebbene molto lineare e un po' corto.

## Voto 7,5

### PRO

- ✓ Buona realizzazione che ricrea un'ottima atmosfera gotica
- ✓ Musiche evocative
- ✓ Non lo si abbandona finché non si è sconfitto Dracula
- ✓ Le scene animate sono realizzate molto bene

### CONTRO

- ✗ Poca profondità di gioco
- ✗ Si finisce abbastanza in fretta
- ✗ Qualche difetto grafico e la solita nebbia

alcune trasparenze. Degne di lode gran parte delle texture molto particolareggiate, peccato per qualche bug grafico di troppo, qualche sporadico rallentamento dell'engine e per la solita nebbia. Nonostante l'ambientazione ne giustifichi in pieno l'utilizzo negli spazi aperti, la foschia che immancabilmente appare anche nei sotterranei del maniero lascia un po' perplessi. Comune a molti giochi in tre dimensioni, e presente anche in Castlevania, è il problema della gestione automatica dell'inquadratura. Se ne possono selezionare tre, a dire il vero molto simili, ma non è stata prevista la possibilità di manovrare la telecamera tramite il pad, quindi ogni tanto la prospettiva e le improvvise rotazioni giocano dei brutti scherzi. Ne risente in parte la giocabilità a causa di una meccanica di gioco impostata in gran parte su salti che necessitano di grande precisione. Spesso quindi bisogna rigiocare decine di volte una sezione tra un check point e l'altro (fortunatamente sono molto frequenti) perché si manca sempre un salto diverso. Il controllo del personaggio per

il resto è abbastanza agevole e la leva analogica svolge bene il suo compito.

Le musiche di Castlevania, come da tradizione della serie, sono ottime, tra le migliori che mi sia capitato di sentire su Nintendo 64. A partire dal suono di violino che fa da sottofondo alla presentazione, ogni livello gode di un accompagnamento musicale maestoso e di effetti decisamente ben fatti. I passi dei personaggi fanno un rumore diverso a seconda della superficie e lo schiocco della frusta di Reinhardt che spezza le ossa degli scheletri è una chicca. Parte dell'atmosfera che si respira a pieni polmoni durante il gioco è dovuta proprio alle melodie, quindi da questo punto di vista Konami ha svolto un lavoro esemplare.

## "MISERABLE WORM, UPSTART WEAKLING..."

Castlevania è un prodotto interessante, ma paragonato a quel capolavoro di Symphony of the Night (a mio parere uno dei quattro o cinque migliori giochi per PlayStation) ne esce decisamente



**Gli arredamenti nello stage della Villa sono riprodotti molto bene in pieno stile ottocentesco.**

ridimensionato. Questo titolo è un ottimo arcade che si lascia giocare con gusto finché non si raggiunge il termine, ma corre su binari dall'inizio alla fine. La scelta della grafica 3D non è completamente giustificata dal risultato finale, ambienti poligonali avrebbero suggerito un'ampia esplorazione delle sezioni del castello in puro stile adventure ma tutto ciò è quasi completamente assente in Castlevania.

Il voto positivo che ho assegnato a questo gioco comunque è giustificato dalla buona realizzazione tecnica e dalla discreta giocabilità, il titolo Konami non è lungo ma è divertente, non lo si abbandona finché non lo si è terminato. Nonostante alcune sezioni vadano ripetute più di una volta per avanzare, sopravvive nel giocatore il desiderio di vedere il prossimo livello, raggiungere il prossimo checkpoint o abbattere il prossimo boss. E tutto ciò è un bel punto a favore di questo prodotto. Comunque sarebbe bastato alternare alle sezioni platform alcuni enigmi più impegnativi e qualche stage più elaborato per migliorare il risultato finale. Invece la carenza di bonus e armi e la ripetitività di molte situazioni insinuano in mente l'idea che ci si è accontentati di un livello qualitativo soltanto buono quando si poteva ottenere un prodotto eccellente con qualche sforzo in più.

*Andrea Loiudice*



**I boss sono sempre molto grossi e arrabbiati. Se i primi sono piuttosto deboli, man mano che si avanza di livello diventa sempre più difficile sconfiggerli.**



# All Star Tennis '99

Una bomba a mano movimentata i verdi campi di Wimbledon! E signori, é match point!

Il tennis è uno sport che non ho mai amato praticare ma che mi ha sempre incuriosito e che ho seguito davanti alla televisione per parecchi anni. Attualmente il mio interesse per questo sport è sceso drasticamente, un po' per la cronica mancanza di atleti italiani all'altezza della situazione, un po' perché i "personaggi" di una volta stanno pian piano scomparendo, trasformando questo sport in un batti e ribatti noioso, almeno per chi lo segue da fuori. Nonostante tutto ho sempre cercato un buon titolo tennistico, in modo da poter impersonare i miei atleti preferiti in emozionanti sfide combattute fino all'ultima pallina. Purtroppo anche in questo campo ho avuto parecchie delusioni, visto che il mercato videoludico non è quasi mai riuscito a fornire agli appassionati del genere una simulazione degna di questo nome. Forse è proprio questo il motivo per cui Ubi Soft ha preso la palla al balzo e ha realizzato All Star Tennis '99, titolo arcade dove l'immediatezza ricopre un ruolo fondamentale.

## UN PO' DI TECNICA

Appena inserita la cartuccia, vi troverete davanti alla scelta di una delle

|                 |             |
|-----------------|-------------|
| Software House: | Ubi Soft    |
| Sviluppatore:   | Smart Dog   |
| Piattaforma:    | Nintendo 64 |
| Versione:       | PAL         |
| N° Giocatori:   | 1-4         |



**Ecco un doppio tra veri uomini... buttati per la miseria! O la palla scorrerà oltre il bordocampo.**



**Mister quantosonofico contro il Sig. nonmibatteraimai. Gran match.**

seguenti modalità: Smash, Arcade, Bomba e Opzioni. Gli occhi ricadono immediatamente sulla modalità Smash, nella quale potrete scegliere se partecipare a una gara singola, a un doppio,

oppure a un torneo a un giocatore o a più giocatori. Partecipando al torneo dovrete scegliere 8 atleti (da un totale di 12 tennisti a disposizione) e partecipare a una competizione a eliminazione diretta, scegliendo il numero di set da disputare per passare al turno successivo. I campi su cui potrete sfidarvi sono 8, tutti inventati dai programmatori di Ubi Soft: così giocherete tra rovine greche, nei verdi prati del Regno Unito, nelle calde spiagge californiane e in altri 5 campi diversi.

## TIRA LA BOMBA!

La modalità "bomba" è la più strana mai visionata in un gioco di tennis. Dovrete infatti disputare una normale



**Oddio! Un'esplosione devasta un giocatore. Tutto regolare**



**Bombe su campo! Si pregano i giocatori di prestare attenzione...**

Niente da fare. Nemmeno questa volta ci troviamo di fronte a un titolo tennistico degno di nota. La componente arcade risulta fin troppo marcata e la giocabilità delude non solo gli amanti di questo sport ma anche chi si diletta nel tennis in modo sporadico. La discreta grafica e le ottime animazioni potrebbero risultare un elemento di richiamo, ma la longevità (almeno in singolo) è praticamente nulla. Sicuramente più divertente in compagnia di avversari umani, All Star Tennis '99 non convince comunque, risultando un titolo riuscito solo a metà. Quando vedremo una vera simulazione?

**Voto 5,5**

**PRO**

- ✓ Ottime animazioni
- ✓ Effetti sonori sopra la media

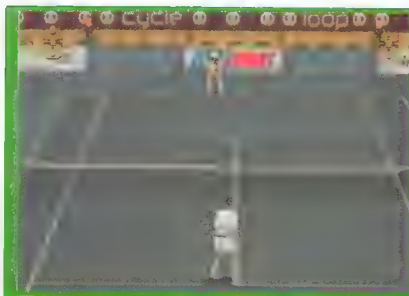
**CONTRO**

- ✗ Longevità praticamente nulla
- ✗ IA degli avversari ridicola

partita, ostacolati però da alcune bombe che verranno piazzate nel punto in cui cadranno le palline sul terreno di gioco. Le bombe avranno il compito di influenzare il normale proseguimento della partita, scoppiando pochi secondi dopo il loro dislocamento sul campo. Se una di queste bombe scoppierà nelle vostre vicinanze il vostro alter ego virtuale cadrà per terra con conseguenze che potete facilmente immaginare. Tutto sommato ci troviamo di fronte ad una modalità di dubbia utilità, facilmente trascurabile soprattutto da parte dei puristi di questo sport.

**GAME, SET, MATCH!**

Graficamente All Star Tennis '99 risulta gradevole, con ottime animazioni e



**Uno contro uno, è uno scontro senza frontiere.**

fondali di tutto rispetto. Ottimi anche i replay, automatici nelle azioni più importanti e attivabili nelle altre fasi di gioco. Le visuali a disposizione del giocatore sono 4 e inquadrano il nostro atleta da diversa distanza, allargando oppure diminuendo il raggio visivo a disposizione.



**Santo cielo! Si è buttato davvero! Speriamo che non becchi una bomba**



**Attack! Un emulo di madama butterfly spopola nelle tribune**

nulla, tanto da poter fare punti effettuando sempre la stessa azione ripetuta all'infinito. Inoltre è praticamente impossibile vedere un avversario che effettua un colpo tagliato oppure un pallonetto, limitandosi a tirare bordate da fondo campo o avvicinandosi di tanto in tanto alla rete per effettuare un colpo corto.

Il sistema di gioco risulta fin troppo semplificato, con un tasto principale per realizzare "dritto" e "rovescio" e l'utilizzo della croce direzionale (o dello stick) per indirizzare la palla verso destra o sinistra. I colpi tagliati si effettuano con un tasto apposito e lo stesso vale per i pallonetti. Ci troviamo quindi di fronte a un sistema di controllo molto semplice, che appesantisce ulteriormente la componente arcade di questo titolo. Va inoltre spesa qualche parola a favore dei colpi speciali, attivabili e disattivabili ad inizio



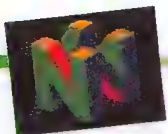
**Ce la farà, la prenderò... se solo il motore grafico fosse migliore...**

gioco, nell'apposito menù di opzioni. Molto divertente il colpo che crea un vortice al di sopra della rete e che spara la pallina ad una velocità incredibile in una direzione a caso, rendendo quasi impossibile la possibilità di controbattere il colpo.

L'aggiunta dei colpi speciali può risultare azzeccata per gli amanti dell'arcade ma chi ama le simulazioni potrebbe risultare indispettito da una scelta di questo tipo.

Inoltre, l'aggiunta di tali colpi (utilizzabili solamente dopo un certo numero di punti realizzati) non fa altro che rendere ancora più facile il vostro compito, battendo così gli avversari senza troppa fatica. Insomma, un titolo fin troppo semplice e spoglio, capace di attrarre per qualche ora ma noioso a lungo termine.

Alberto Ziello



# Star Wars Episode 1 **Racer**

|                 |             |
|-----------------|-------------|
| Software House: | Lucas Arts  |
| Sviluppatore:   | Interno     |
| Piattaforma:    | Nintendo 64 |
| Versione:       | PAL         |
| N° Giocatori:   | 1-2         |

**Guerre Stellari ritorna in grande stile al cinema, nei negozi e... sulle strade.**

**I**l ritorno di una delle più famose saghe cinematografiche sui grandi schermi statunitensi ha rappresentato uno dei più importanti eventi degli ultimi mesi. Era quindi lecito aspettarsi una vera e propria invasione di gadgets e videogiochi ispirati al primo episodio di questa nuova trilogia. Star Wars: The Phantom Menace in pochi giorni ha incassato cifre da capogiro, facendo segnare il "tutto esaurito" nella quasi totalità delle sale statunitensi. Così, quasi in contemporanea con l'uscita del film, la Lucas Arts ha deciso di pubblicare Star Wars: Episode 1 Racer, un racing-game adrenalinico che riproduce sui nostri schermi una delle scene più spettacolari del film, cioè la corsa con i pod. Potremo così disputare un torneo intergalattico a bordo di strani veicoli capaci di percorrere lunghi percorsi a una velocità incredibile.

### ■ NUOVO EPISODIO, NUOVA TRILOGIA

Dopo il buon "Shadows of the Empire" e l'ottimo "Rogue Squadron", Star Wars: Racer, rappresenta il terzo episodio per Nintendo 64 dedicato a questa famosa saga.

George Lucas in questa nuova trilogia

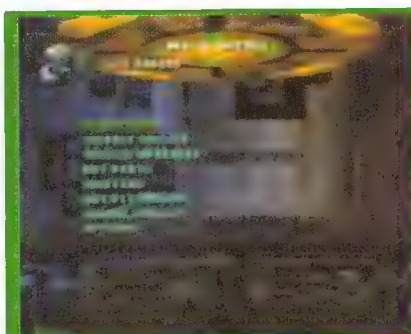


**Questo circuito è ambientato in un canyon. La realizzazione è tutt'altro che malvagia.**

ha puntato molto sugli effetti speciali, ed era quindi prevedibile aspettarsi un

gioco capace di ricreare tale spettacolarità nel miglior modo possibile. Bisogna quindi elogiare i programmatori della Lucas Arts perché, guardando Star Wars: Racer la prima parola che mi viene in mente è proprio "spettacolare". È proprio per questo motivo che il gioco è stato programmato in modo da rendere il meglio solamente con l'utilizzo dell'Expansion Pak.

Grazie all'utilizzo di tale add on il gioco "guadagna" l'alta risoluzione e un detta-



**La schermata delle opzioni, in tutto il suo splendore.**



**Eccovi tra i ghiacci. Meno male che non ci sono problemi di grip!**

Star Wars: Racer è sicuramente un titolo discreto. L'ottima realizzazione tecnica, un sonoro incredibilmente coinvolgente e la possibilità di impersonare i personaggi del nuovo episodio della saga di Guerre Stellari risultano elementi di richiamo per molti giocatori. Purtroppo la povertà a livello di gameplay e la scarsa longevità minano gravemente l'appetibilità di tale titolo. I programmatori di Lucas Arts hanno affermato che a questo Star Wars: Racer seguiranno altre produzioni dedicate al primo episodio di questa nuova trilogia. Incrociamo quindi le dita e speriamo che in futuro l'ottima realizzazione tecnica sia bilanciata da un gameplay all'altezza della situazione.

## Voto 7

### PRO

- ✓ Realizzazione tecnica impeccabile.
- ✓ Musiche incredibilmente coinvolgenti.
- ✓ Elevato senso di velocità.

### CONTRO

- ✗ Livello di difficoltà mal calibrato.
- ✗ Mancanza di armi e power-up.
- ✗ Stufa dopo poche ore.

glio grafico molto elevato. Giocando senza Expansion Pak il gioco è più veloce e lo scrolling risulta migliore, ma perde gran parte del dettaglio grafico che si guadagna con l'utilizzo di tale periferica. Inoltre i fondali sono in grado di ricreare fedelmente le ambientazioni tipiche della saga di Guerre Stellari: potremo così gareggiare nel caldo pianeta Tatooine, patria del piccolo Anakin Skywalker, con la possibilità di correre tra dune sabbiose e grandi massicci rocciosi, oppure nelle gelide terre di Ando prime, dove la neve e il ghiaccio fanno da padroni a uno degli scenari più belli del gioco.



In questo hangar potrete effettuare dei tune-up della vostra "vettura".

## DOVE SONO LE ARMI?

Se dal punto di vista grafico ci troviamo di fronte a uno dei migliori titoli per Nintendo 64, lo stesso non si può dire per giocabilità e longevità, che si attestano su livelli solamente discreti. Le gare con i pod sono molto belle e il senso di velocità è incredibile, grazie anche a un frame rate che non subisce cali nemmeno nelle situazioni più intricate.

Il problema risiede nel fatto che dopo poche ore le corse diventano noiose. La mancanza di power-up e la possibilità di vincere le gare senza attuare nessuna strategia risulta sicuramente un grave difetto, soprattutto se pensiamo che in Wipeout i punti di forza sono proprio questi. Dobbiamo quindi considerare



Quella è una porta? Sì, e ci abita Mr. Antialias.

discutibile la scelta dei programmatori di non aggiungere alcun elemento nel gioco in grado di attrarre il giocatore e di farlo rimanere incollato al televisore dopo diverse ore. Inoltre la longevità risulta minata da un livello di difficoltà

alquanto sbilanciato. Non è ammissibile che si possa dominare tutte le gare dopo poche partite di "allenamento". Inoltre la possibilità di upgradare il veicolo con i soldi conquistati vincendo le gare, crea un ulteriore sbilanciamento a nostro favore. La situazione cambia legger-

mente nei tornei avanzati, dove gli avversari diventano più coriacei ed il livello di difficoltà aumenta leggermente.



Correte incontro al tramonto, in mezzo alle impalcature!

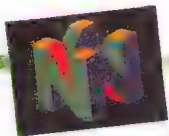
Dal punto di vista delle opzioni ci troviamo di fronte ad un titolo curato, con la possibilità di settare numerosi parametri e rendere il veicolo più competitivo comprando i pezzi di ricambio in un negozio. Potremo infatti aumentare la velocità, l'accelerazione, il tempo di frenata e la tenuta di strada del veicolo, in modo da poter battere gli avversari anche sui percorsi più impegnativi. Ottimo il sonoro, che vanta le stesse musiche presenti nel film ed effetti all'altezza della situazione.

## VINCA IL MIGLIORE!

La presenza su Nintendo 64 di un titolo molto simile a Star Wars: Racer (stiamo parlando di Wipeout 64) non può lasciarci indifferenti, rendendoci così quasi costretti a fare un confronto tra il titolo Psygnosis e quello di Lucas Arts.

Se dal punto di vista grafico Star Wars: Racer risulta sicuramente più curato e dettagliato, lo stesso non si può dire della giocabilità e della longevità. Wipeout era incredibilmente divertente proprio per la presenza di power-up e armi in grado di ribaltare le sorti della gara a un giro dal termine, mentre il livello elevato di difficoltà gratificava il giocatore ogni qualvolta si vinceva una gara. Bisogna quindi sperare che la prossima volta i programmatori della Lucas Arts non facciano l'errore di creare un gioco bello da vedere ma povero a livello di gameplay.

Alberto Ziello



# Superman

|                 |             |
|-----------------|-------------|
| Software House: | Titus       |
| Sviluppatore:   | Interno     |
| Piattaforma:    | Nintendo 64 |
| Versione:       | PAL         |
| N° Giocatori:   | 1-4         |

E' un razzo? E' un jet? E' un missile? No, è un mucchietto di poligoni senza forma! Vi presentiamo uno dei più vergognosi buchi nell'acqua...

Uno dei supereroi più famosi del mondo approda sul Nintendo 64 dopo un lungo ritardo (questo titolo era stato presentato all'E3 del '98). Quella che vediamo scorrazzare sullo schermo del nostro televisore è però la versione televisiva del superuomo criptoniano, non quella classica nata nel lontano 1938 dalla matita di Joe Shuster e Jerry Siegel. La Titus si è appropriata dei diritti della serie di cartoni animati americani dedicati a Superman e ne ha fatto un videogioco che verrà commercializzato anche per PlayStation più avanti nel corso dell'anno.

## E' UN UCCELLO...

In tanti anni di onorata carriera non credo che l'uomo d'acciaio abbia mai subito uno smacco paragonabile all'uscita di questo prodotto Titus.



**Alcune missioni implicano il raggiungimento dell'obiettivo previsto entro un certo numero di secondi mostrati in alto sullo schermo**

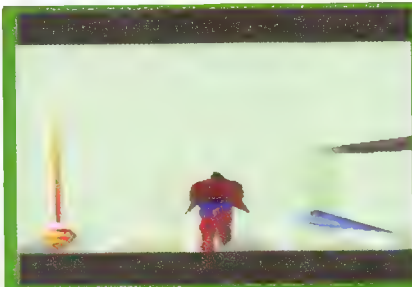
Superman per Nintendo 64 è un gioco semplicemente brutto, uno dei peggiori su cui ho messo le mani negli ultimi mesi. La realizzazione tecnica è di una pochezza disarmante: gli ambienti (sia quelli esterni che quelli interni) e i fondali sono spogli che più spogli non si può e servirebbero due pagine di rivista solo per enumerare tutti i bug grafici del titolo. Ogni oggetto che appare sullo schermo, a partire da Superman stesso fino ai palazzi della città, le macchine e i nemici, palesa una cronica mancanza di poligoni che rende le forme spigolose e



spiacevoli. La vera protagonista del gioco è la nebbia che avvolge impietosamente ogni livello all'aperto limitando la visuale e l'ampiezza dell'orizzonte ai minimi storici. Anche il clipping non è da meno; nelle prime partite pensavo che si trattasse della vista a raggi X di Superman ma purtroppo la possibilità di vedere attraverso le pareti non era stata prevista dai programmatori... Mi è persino capitato di passare tranquillamente attraverso muri e persino pavimenti perso in una selva di poligoni impazziti. Ma il difetto più fastidioso è la lentezza del gioco. Il frame rate di Superman, nonostante l'esiguo numero dei poligoni sullo schermo, subisce dei rallentamenti agghiaccianti e sinceramente inspiegabili. In alcune situazioni si arriva ad accorgersi a occhio nudo degli aggiornamenti dello schermo... incredibile. La scarsa cura dell'impatto visivo si può



**Ehm, questa è tutta la presentazione del gioco...**



**Più che Metropolis sembra Londra d'autunno. I palazzi sbucano all'improvviso dal nulla che ci circonda.**



**I combattimenti, se non si usano i superpoteri, si risolvono in una sana scazzottata**

In tutta onestà ho trovato Superman davvero ingiocabile per tutta la serie di motivi che ho spiegato nel testo e non credo che possa interessare neanche ai fanatici del supereroe. Un grande buco nell'acqua da parte di Titus, evitatelo con cura.

### VOTO 3

#### PRO

- ✓ Sonoro godibile
- ✓ Mumble... c'è Superman?

#### CONTRO

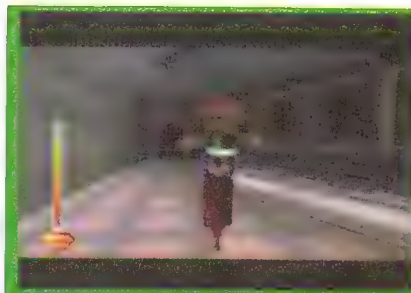
- ✗ Personaggio incontrollabile
- ✗ Realizzazione tecnica pessima che a tratti sfiora il ridicolo
- ✗ Esperienza di gioco frustrante

imputare anche ai menu e alle schermate di contorno al gioco, più degne del Megadrive che di una console dell'ultima generazione.

Forse il sonoro è il settore meno menomato del gioco. Le musiche non sono memorabili ma a tratti godibili; gli effetti sonori sono apprezzabili così come alcuni rari campionamenti vocali. Peccato che l'alterego di Clark Kent ripeta con sadica insistenza la frase "There's no time to waste" ogni momento, rendendo ancora più nervoso il povero giocatore.

### ■ NO, E' UN AEREO...

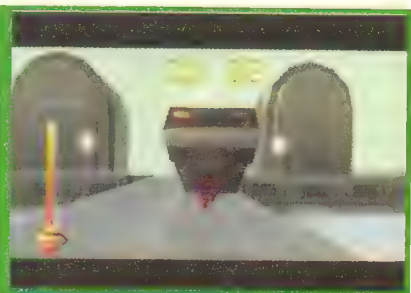
Purtroppo la pessima realizzazione tecnica non è bilanciata da un gameplay degno di nota. In Superman dovremo affrontare quattordici missioni con diversi obiettivi, alcune strutturate in puro stile adventure (con porte da aprire, chiavi da trovare e pulsanti da premere), altre a tempo. Nei panni del supereroe dovremo salvare Lois Lane, Jimmy



**Alcuni elementi, tra cui i nemici, si possono sollevare e scagliare in giro**

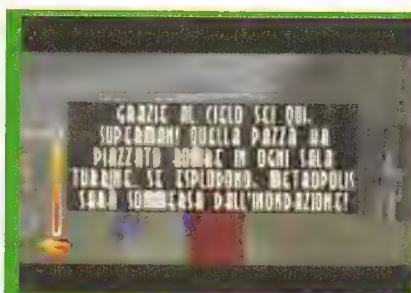


**E' proprio Superman, ciuffo e mascellone non lasciano dubbi**



**Via, più veloce della luce!**

Olsen e il Professor Olsen, intrappolati da Lex Luthor in una ricostruzione virtuale di Metropolis. Luthor non è il solo personaggio che farà la sua apparizione nel gioco, anche Darkseid, Bizarro, Metallo e altri provengono direttamente dall'universo dell'eroe della DC Comics. Per mettere in pratica i propri super poteri (tranne il volo) bisogna prima procurarsi i power-up necessari ad attivare la super velocità, il soffio ghiacciato e i raggi dagli occhi. Per quanto riguarda il multiplayer si può giocare fino a quattro contemporaneamente a bordo di astronavi che ben poco hanno a che spartire



**I dialoghi del gioco sono interamente in Italiano. La traduzione è decente.**

con il resto del gioco, a una specie di deathmatch, oppure a un racing game.

Non è la mancanza di originalità comunque che demolisce la giocabilità e l'appetibilità di Superman, bensì i terribili controlli del personaggio. Anche i compiti più facili diventano missioni impossibili a causa dell'imprecisione della leva di controllo e della lentezza di risposta dei comandi. Per esempio per alzarsi in volo o atterrare bisogna premere il grilletto Z... beh, la maggior parte delle volte dovrete schiacciarlo tre o quattro volte prima che il bizzoso supereroe si decida a fare ciò che gli avete chiesto. Ma la cosa che più mi ha sorpreso e deluso è che giocare a Superman è noioso, frustrante e a volte deprimente.

### ■ MA NO, E' SUPERMAN!!

Se qualcuno avesse il coraggio e la forza di volontà di portare a termine questo gioco, sappia che non è poi così difficile. I tre livelli di difficoltà sono abbastanza abordabili e la possibilità di salvare la partita al termine di ogni missione facilita ulteriormente nel compito. Superman è l'ennesima licenza mal sfruttata della storia dei videogiochi. Titus ha fatto un pessimo lavoro sotto molti punti di vista, e il risultato finale non è concepibile su una console del calibro del Nintendo 64, dalle grandi potenzialità (in gran parte già dimostrate). Il povero uomo d'acciaio sarà anche un po' fuori moda al giorno d'oggi, ma non meritava certo un tale trattamento.

Andrea Loiudice

# The King of Fighters R-2

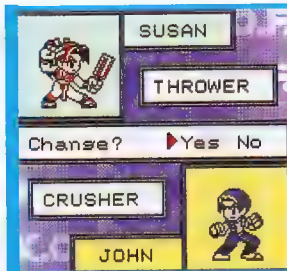
|                 |         |
|-----------------|---------|
| Software House: | SNK     |
| Sviluppatore:   | Interno |
| Piattaforma:    | NGPC    |
| Versione:       | JAP     |
| Giocatori:      | 1 - 2   |

La mia prima esperienza col nuovo 16 bit portatile a colori di SNK non poteva che essere con la trasposizione di uno dei migliori picchiaduro ad incontri mai apparsi in sala giochi. Dalla sua edizione del 1994, King Of Fighters ha continuato a migliorare, fino alla bellissima edizione 1998, che troviamo qui in versione "pocket".

Sinceramente i picchiaduro su console portatili non mi hanno mai convinto molto, ma questa volta mi debbo ricredere: King Of Fighters R-2 è veramente una splendida trasposizione del gioco originale: i 14 personaggi selezionabili sono realizzati in una simpatica grafica super deformed, e vederli eseguire tutte le mosse e le pose della versione da sala giochi è un vero spettacolo. I due tasti della console sono stati adattati nello stile dei giochi della serie World Heroes: premendoli rapida-



**La scelta dell'ordine dei personaggi. Bella grafica, vero?**



**L' Edit Mode, con cui creerete i "vostri" personaggi.**



**Tutte le mosse del gioco originale sono presenti.**

mente si effettuano attacchi leggeri, tenendoli premuti più a lungo si porteranno colpi pesanti, sistema efficace e rapido da apprendere, che vi concederà pieno controllo degli attacchi del personaggio.

Le opzioni di gioco sono numerose, e comprendono la "normale" battaglia 3 contro 3, la più classica modalità con personaggio singolo, più allenamento e un simpatico "Edit Mode" che vi permetterà (limitatamente) di personalizzare i personaggi. A quest'ultima possibilità è legata l'interessante opzione che vi permetterà di collegare il NGPC al Dreamcast per trasferire i personaggi che avrete creato e usarli in King Of Fighters '99, di prossima uscita sulla macchina Sega. E' ovviamente possibile collegare due console e giocare contro un vostro amico. Inoltre sono presenti le modalità "Advanced" ed "Extra", identiche alla versione originale, che modificheranno alcuni parametri dei vostri personaggi. La veste grafica del gioco è molto bella, con fondali splendidi e ispirati a quelli di King Of Fighters '98 su cui si muovono i per-

sonaggi di dimensioni considerevoli e ben animati. Unico appunto sono i pochissimi colori usati per questi ultimi, quattro, che li rendono troppo monocromatici e li fanno stonare con la preziosità cromatica degli sfondi. Una citazione va alle bellissime immagini dei personaggi e alla simpatica introduzione, un vero porting di quella da sala giochi. Il sonoro è simpatico, con decenti riproduzioni delle musiche originali e gracchianti effetti. Simpatica l'idea di inserire scritte sullo schermo che sostituiscano le numerose esclamazioni dei personaggi.

La giocabilità è enorme, il piccolo joystick della console reagisce alla perfezione, e rimarrete stupiti dal feeling che proverete giocando a King Of Fighters R-2. In particolare, la velocità e la fluidità del gioco vi colpiranno non poco: l'ultima volta che un gioco per portatile mi ha fatto un simile effetto è stata con Blue Lighting per Atari Lynx!

Da comprare assolutamente se siete fan dei picchiaduro e volete il miglior titolo da avere sempre con voi.

*Stefano Castelli*

**Voto 9**

**PRO**

- ✓ Giocabilissimo.
- ✓ Realizzazione grafica e tecnica eccellente.

**CONTRO**

- ✗ Pochi colori per i personaggi.

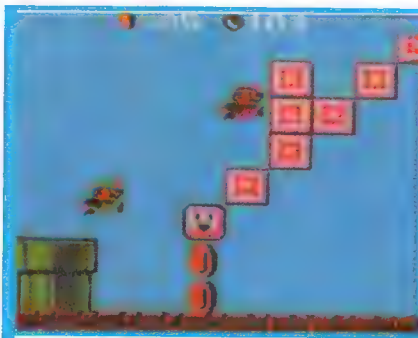
# Super Mario Bros. DX

|               |          |
|---------------|----------|
| Produttore:   | Nintendo |
| Sviluppatore: | Interno  |
| Piattaforma:  | GBC      |
| Versione:     | JAP      |
| Giocatori:    | 1        |

**E**così ci siamo. Il primo gioco creato esclusivamente per la nuova incarnazione del cucciolo Nintendo, vede finalmente la luce. E non si tratta di una novità. I capocchia della grande N hanno infatti pensato di rispolverare il capostipite di tutti i platform, Super Mario Bros, e di vestirlo di nuovo, con un'elegante cartuccia molto sottile e trasparente, per inaugurare una nuova schiera di prodotti Game Boy Color "only".

Dopo la schermata di introduzione, ci troviamo a dover scegliere una delle tre opzioni principali: Original 1985, Challenge e VS. Game.

La prima opzione, inutile dirlo, ci permetterà di gustare nuovamente il mitico Super Mario Bros, così come si presentava nelle sale giochi nel lontano 1985. In più, ci viene data la possibilità di salvare la posizione e i record effettuati, nonché di tornare indietro per un certo spazio. Selezionando la seconda opzione, invece, il giocatore dovrà ripetere i livelli già completati, nel tentativo di battere l'hi-score predefinito e di trovare i cinque red coins e l'uovo di Yoshi abilmente nasco-



**Mario e Luigi nell'emozionante modalità VS.**



**Meglio iniziare a sparare, prima di beccarsi una martellata...**

sti lungo la strada. La terza opzione inizialmente è riservata al gioco in link, e propone una gara tra due giocatori lungo uno dei livelli completati. In più è possibile sbloccare una versione in solitario di quest'ultima opzione, nella quale sfideremo il mitico fantasmico Boo.

Per concludere, questo Super Mario

**VOTO 9**

Bros DX è una fedele e divertente trasposizione dell'originale da bar, con una grafica e un sonoro convincenti per gli standard del portatile Nintendo, che mantiene un certo interesse anche a lungo termine grazie alle modalità aggiuntive e a numerosi add-on.

*Federico Fasce*

# Kluster

**C**era una volta Tetris. Il famosissimo Puzzle-Game, nato dalla mente geniale del matematico russo Alexei Pajitnov, ha generato una serie innumerevoli di cloni, nessuno dei quali è però riuscito a eguagliare il capostipite in termini di giocabilità pura. Ci prova ora la Infogrames con questo Kluster, che utilizza addirittura gli stessi famosissimi mattoncini del suo predecessore. Questa volta, però, i pezzi convergeranno dai lati verso il centro dello schermo, e non sarà più possibile ruotarli, ma solo "pararli" con un agglomerato, il Kluster appunto. Il nostro scopo sarà quello di formare dei quadrati di 3x3 blocchi senza rimanere bloccati dalle crescenti dimen-



**Come si dice: un'immagine val più di mille parole...**

sioni dello stesso Kluster. Se l'agglomerato cresce troppo, infatti, sarà sempre più problematico muoversi per agganciare i pezzi nella maniera voluta. Se a questo si aggiunge il fatto che i mattoncini non agganciati vanno a occupare il campo di gioco limitando ancora di più i movimenti,

**VOTO 5**

capirete come la definizione "claustrofobico" per questo gioco, sia per lo meno riduttiva. Sebbene possa sembrare complesso, il gioco scivola via in maniera piuttosto immediata, ma purtroppo manca di quel mordente che invece aveva il suo illustre antenato. Nemmeno le numerosi opzioni, che permettono di personalizzare il gioco praticamente in ogni sua parte, bastano a risollevare il titolo dalla noia che lo avvolge dopo le prime due o tre partite, e un sonoro soporifero fa il resto, relegando Kluster nella cerchia dei giochi che verranno in fretta dimenticati.

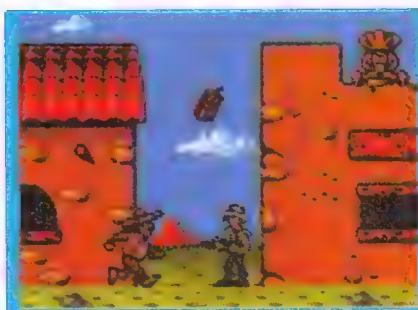
*Federico Fasce*

|               |            |
|---------------|------------|
| Produttore:   | Nintendo   |
| Sviluppatore: | Infogrames |
| Piattaforma:  | GBC        |
| Versione:     | Euro       |
| Giocatori:    | 1          |

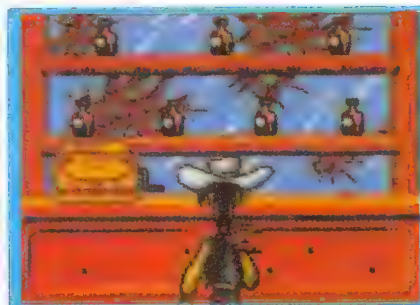
# Lucky Luke

Ispirato al celebre fumetto di Morris, questo titolo si presenta come un platform con sporadici elementi adventures, nel quale impersonerete Lucky Luke nel tentativo di acciuffare i mitici fratelli Dalton lungo tutta l'America.

I livelli di questo gioco, caratterizzati da una grafica molto fedele al fumetto e coloratissima, sono molto vari, e vanno da un villaggio messicano a una sfrenata corsa



**Questo messicano sembra un po' troppo sveglio... Due colpi di pistola basteranno a mandarlo a nanna?**



**Com'era quella canzone? "Ten green bottles standin' on the wall..."**

in diligenza passando per le rapide e l'assalto al treno. In alcuni di questi, oltre a dover dimostrare ai vostri avversari che siete il cow-boy che spara più veloce della sua ombra, dovrete trovare un oggetto, che, inserito al posto giusto, vi permetterà di continuare il vostro cammino. In altri sarete aiutati dai comprimari, come il cavallo Jolly Jumper e il cane (supidissimo!) Rantaplan. Se, invece, riuscirete a raccogliere le cinque stelle disseminate per tutto il quadro, accederete a un livello bonus, nel quale dovrete distruggere le classiche bottiglie sistemate sullo scaffale del saloon. Il vero problema di questo gioco, a dispetto dell'ottima qualità audiovisiva, è però la giocabilità. Un'eccessiva

**Voto 6**

Federico Fasce

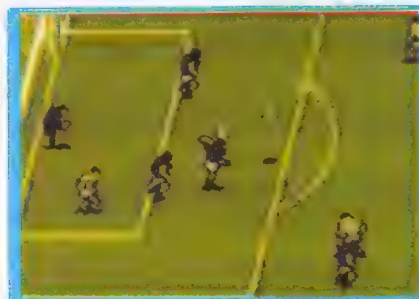


**Quell'avvoltoio sembra affamato. Meglio premurarsi di non essere la sua prossima preda...**

|               |          |
|---------------|----------|
| Produttore:   | Nintendo |
| Sviluppatore: | Konami   |
| Piattaforma:  | GBC      |
| Versione:     | JAP      |
| Giocatori:    | 1-2      |

# International Superstar '99 Soccer

International Superstar Soccer. Questo nome non può che essere noto ai possessori di console amanti di calcio; il titolo è infatti sinonimo di miglior simulatore sportivo sia su PlayStation che su N64. La Konami ha così deciso di affidarne una conversione per Game Boy alla sua divisione di Nagoya, nella quale probabilmente non lavorano appassionati di soccer. Devo infatti, con la tristezza nel cuore, consigliarvi di evitare come la peste questo gioco, che, come vedremo, pecca sotto ogni punto di vista. Le modalità previste da Konami all'accensione sono tre: sfida singola, in doppio (con due GB e due cartucce) e coppa. Quest'ultima opzione è tutto meno che un torneo tradizionale: la nazionale che sceglierete, infatti, partirà dal-



**Ecco Djorkaeff (o chi per lui...) pronto a liberare dal pericolo la difesa Francese...**

l'ultima posizione in classifica, e avrà un mese di tempo

**Voto 3**

per raggiungere la vetta sfidando di volta in volta la compagine che occupa il posto direttamente superiore. Il gioco vero e proprio, poi, è davvero stomachevole: scattoso, lento, con una grafica e delle animazioni orripilanti e una musica che vi farà impazzire (nel senso che dopo averla subito per dieci secondi verrete presi da convulsioni), esageratamente difficile all'inizio e incredibilmente facile una volta che si è trovato il truccetto per segnare. Se volete ancora un buon motivo per non comprarlo sappiate che potrete salvare solo una volta ogni quattro partite e che, se sceglierete la coppa non potrete cambiare le opzioni di gioco.

In una parola: brutto.

Federico Fasce

## NINTENDO 64

### Beetle Adventure Racing

Sapete che in questo bel titolo della EA è nascosto un interessante menù segreto?

Per accedervi iniziate una partita in modalità Championship e, quando starete gareggiando nella Coventry Cove accedete alla scorciatoia laterale con il granaio e buttatevi nel primo covone di fieno di lato alla strada: dentro ci troverete una cassa bonus, e quando la colpirete sentirete una voce che esulta. Finite la gara normalmente e potrete trovare la nuova voce "Cheats" nel menù Options.



### Turok 2: Seeds Of Evil

Per sbloccare i vari cheats del gioco inserite il codice "BEWAREO-BLIVIONISATHAND".

Dopodiché potrete attivare i trucchi nel menù CHEATS.

## NEO GEO POCKET COLOR

### The King Of Fighters R-2

Sapete che è possibile attivare una modalità di esecuzione facilitata delle mosse speciali?

Tutto ciò che dovete fare è premere il pulsante "option" per scegliere la modalità di gioco, tra "Extra" o "Advance". Ora potrete eseguire gli attacchi speciali semplicemente premendo una direzione più un pulsante di attacco, mentre per usare le supermosse basterà effettuare i consueti movimenti a mezzaluna e premere pugno oppure calcio.



## GAME BOY COLOR

### Tetris DX

Screen Saver segreti: aspettate che inizi la demo del gioco e premete "Start" per ottenere il primo coloratissimo screen saver.

Per attivare il secondo invece premete "A" durante la demo, e il vostro GBC si trasformerà in un simpatico acquario!!!

## DREAMCAST

### House Of The Dead 2

Nella schermata dei titoli inserite il seguente codice col pad o la pistola (Usando il pad digitale):

Sinistra, Sinistra, Destra, Destra, Destra, Sinistra, Destra e premete Start.

Potrete così visualizzare il punteggio durante la partita.



### Sega Rally 2 Championship

Vi piacerebbe giocare a Sega Rally senza vedere più rallentamenti? Provate questi due sorprendenti trucchi: nella schermata del titolo premete Su, A, Giù, Giù, Sinistra, Destra, B, B, Su. Dovreste sentire un suono, e quando giocherete avrete una grafica fissa sui 30 frame al secondo... mah, strano, vero?

Non vi basta? E allora inserite il seguente codice, sempre alla schermata dei titoli: Su, A, Giù, Giù, Sinistra, Destra, B, B, Giù. Sentirete un suono a conferma del corretto inserimento del codice, e adesso potrete godervi il gioco a 60 frames al secondo... misteri della vita... Se invece siete più interessati ad avere accesso a tutte le piste, no problem, eccovi il codice: Su, Sinistra, Giù, Destra, B,A,B, Destra, Giù.

E se, infine, non volete altro che poter guidare tutte le auto del gioco, eccovi il codice dei vostri sogni, sempre da immettere nella schermata dei titoli: Su, Giù, Su, B, A, Sinistra, B, B, Giù.

I codici sono cumulabili, ma non vengono salvati su VMS. Buon divertimento!

### Get Bass

Sapete che nel "Customer mode" potete cambiare il colore dell'esca? Basta muovere su o giù sul pad direzionale prima di tirare. Alcuni pesci saranno attirati di più da un determinato colore, per cui fate un po' di prove e scoprirete fruttuosi abbinamenti.

Per sbloccare tre nuovi livelli per "Practice" vi basterà terminare il gioco in "Arcade Mode".

## PLAYSTATION

### Gex 3: Deep Cover Gecko

I seguenti codici potranno essere inseriti quando sarete nella Vault, la cripta della versione italiana. Prima di inserirli dovrete però sbloccare la cripta, raccogliendo i quattro simboli della Cripta nel livello bonus relativo.

Triangolo, Cerchio, Stella, Quadrato, Quadrato, Croce: Una misera vita in più.

Quadrato, Croce, Cerchio, Triangolo, Quadrato: 10 vite extra. Già va meglio...

Quadrato, Stella, Triangolo, Quadrato, Triangolo, Diamante: Una bella invincibilità.

I seguenti due codici sbloccano due video extra:

Video 1: Cerchio, Triangolo, Quadrato, Stella, Diamante, Stella.

Video 2: Diamante, Stella, Quadrato, Croce, Triangolo, Cerchio.

Infine, i seguenti codici vi permetteranno di impersonare...

... Rex (Quadrato, Stella, Stella, Quadrato, Triangolo, Triangolo)...

... oppure Alfred (Quadrato, Croce, Triangolo, Quadrato, Stella, Stella)...

... e magari anche Cuz (Quadrato, Diamante, Quadrato, Quadrato, Triangolo, Diamante).

### Syphoon Filter

Ecco una marea di codici per questo capolavoro dei 989 Studios: Prima di tutto, i "soliti" codici per le armi infinite e la selezione del livello: per il primo, mettete in pausa il gioco ed evidenziate la voce "Weapons" dei menù; Tenete quindi premuto il pad direzionale a destra assieme ai tasti L2, R2, Quadrato, Croce e Cerchio. Per la scelta dei livelli mettete in pausa il gioco e evidenziate "Select Mission" nei menù. Tenete quindi premuto il pad digitale verso sinistra e i tasti L1, R1, Quadrato, Croce e Select, tutti insieme. Sapete che in ogni momento potete chiamare in copertura degli agenti della CBDC? Mettete in pausa il gioco e premete i tasti: Su, Giù, Quadrato, Quadrato, Triangolo, Select. Sentirete una voce esclamare "Move!", e i rinforzi appariranno poco dopo.

Nel gioco è inoltre possibile modificare il livello di difficoltà. Se volete la vita più facile mettete il gioco in pausa, evidenziate "MAP" e tenete premuti Destra, R1, L2 e Croce. Dovreste sentire una risata. Per rendere Syphoon Filter più difficile invece dovrete entrare nella schermata dei titoli e tenere premuto Sinistra e i tasti L1, R2, Quadrato, Croce, Cerchio e Select. Gabe dovrebbe gentilmente imprecare, e ora avrete un gioco per veri duri...

Per usare una super arma mettete in pausa il gioco, entrate nella selezione delle armi e selezionate la 9MM. Quindi tenete premuti Sinistra, R2, L1, Croce, Quadrato e Select. Gabe esclamerà "Understood!", e potrete massacrare i nemici con più serenità.

Infine, è possibile osservare tutti i filmati presenti sul cd del gioco semplicemente recandosi davanti al cinema del primo livello, mettendo in pausa, evidenziando "MAP" e tenendo premuti i tasti Destra, R1, L2 e Croce. Gabe esclamerà "Got It", e potrete dare il via allo spettacolo.

### Silent Hill

Pochi sanno che nel tenebroso titolo di Konami è nascosto un bel menù di opzioni extra.

Per accedervi dovrete entrare nella schermata degli oggetti ed entrare nella voce "Options". Nel menù che seguirà premete uno dei tasti L o R, e dovrete accedere ad una nuova schermata di opzioni.

### Ehrgeiz

Piacchiaduro tanto originale quanto bello, questo della Squaresoft. Se volete selezionare i personaggi con un bel vestitino nuovo, tenete premuto il pad verso Su mentre state selezionando il vostro lottatore.

Per attivare Evil Panel vincete dieci volte consecutive il Battle Panel, quindi tornate nel menù di selezione dei sottogiochi e selezionate di nuovo "Battle Panel" mentre tenete premuti tutti e quattro i tasti L e R.



### NFS: Road Challenge

Il riuscitissimo gioco della EA può vantare un numero di cheat e caratteristiche nascoste veramente ampio. Sapevate, ad esempio che è possibile accendere le frecce e gli stop mentre si guida? Per farlo basterà tenere premuto L1 e premere destra o sinistra sul pad digitale per lampeggiare con le frecce oppure Alto e Basso per accendere le luci di posizione e gli stop. Per divertirvi a massacrare le auto avversarie premete Start prima dello schermo di caricamento della corsa seguente e subito dopo mantenete premuto Sinistra sul pad digitale assieme a Cerchio e Quadrato per tutta la durata del caricamento. Quando la gara inizierà la vostra auto peserà una tonnellata, e potrete tamponare allegramente le auto avversarie con conseguenze disastrose (Per loro, ovviamente...).

Se volete invece provare l'ebbrezza di una guida in stato di ebbrezza (Ehm...) cominciate una gara normalmente e bevete sei litri di birra. O, alternativamente, tenete premuto Su assieme a L2 e R1 da prima dell'apparizione della schemata di caricamento fino all'inizio della gara stessa.

I fan di Supercar saranno felici di conoscere il seguente codice, che li renderà capaci di usare il mitico Turbo Boost... allora, appena avete scelto la vostra vettura tenete premuto Su assieme a Triangolo e Croce per tutta la durata del caricamento. Quando la gara inizierà potrete attivare il turbo semplicemente premendo Su con il pad digitale.

E se vi dicessi che inserendo come nome "FLASH" potrete guidare un'auto fantasma? Oppure che chiamandovi "HOTROD" userete una macchina bestiale?

Non vi basta? E allora entrate nella modalità Test Drive e chiamatevi "WHEELY": ecco a voi uno Scuola Bus... chissà invece cosa accadrebbe se come nome inserireste "WHIRLY"... magari potreste ritrovarvi a guidare un elicottero, no? Peccato che quest'ultima serie di codici disabiliterà l'opzione di salvataggio...

E infine, se per caso dovrete avere problemi con il conto in banca, inserite come nome "STJOHN" e provate l'ebbrezza di essere miliardari.

## DREAMCAST

# Power Stone: la guida al gioco

## 1. Opzioni

**Livello di difficoltà:** più stelle sono illuminate e più il livello di difficoltà è alto (default 4)

**Durata del round:** quanto tempo dura ogni round (default 99)

**Numero di round:** quanti round dura una partita

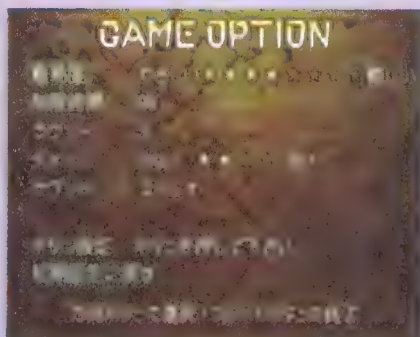
**Danni:** quanto gli attacchi danneggiano l'avversario, più stelle sono illuminate e più danni sono inflitti (default 2)

**Sonoro:** stereo-mono (default Stereo)

**Vibrazioni:** on-off (è richiesto il puru-puru pack)

**Configurazione dei bottoni**

La scritta in blu rimette tutti i settaggi di default



## 2. Opzioni Extra

**Nota:** le opzioni extra sono disponibili quando si finisce il gioco con almeno un personaggio.

**Power Stone:** indica il numero di power stone presenti nella partita (default 3)

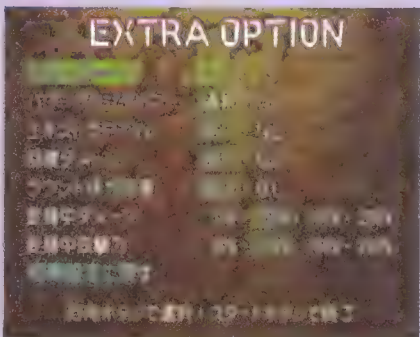
**Power gauge timer:** mostra o nasconde la barra del Power gauge

**Oggetti extra:** permette l'uso degli oggetti speciali che si ottengono finendo il gioco, aggiunge inoltre del cibo che restituisce parte dell'energia (default off)

**Danni extra:** con questa opzione attivata i colpi multipli (combo) infliggono danni extra.

**Round display:** se spenta non è visualizzato il display del round

**Danni normali:** indica la percentuale di danni inflitta da un attacco normale (default 50%)



**Danni speciali:** indica la percentuale di danni inflitta da un attacco speciale (default 100%)

La scritta in blu rimette tutti i settaggi di default

## 3. Power stone collection

In questo menu sono contenuti tutti gli extra del gioco come i mini-game, i nuovi oggetti e i personaggi segreti; di seguito troverete il modo di sbloccare tutti i segreti del gioco.

Pagina 1

### Extending staff

Requisiti: per ottenere quest'arma bisogna semplicemente finire il gioco con qualsiasi personaggio a qualsiasi livello di difficoltà.

L'extending staff è un bastone (molto simile a quello di Son Goku)

che può allungarsi a piacimento fino a colpire il vostro avversario. Quando colpite con quest'arma una power stone sarà sempre rilasciata.



Pagina 2

### Gatling gun

Requisiti: finire il gioco una seconda volta ma con un personaggio differente.

La gatling gun è un'arma devastante, potrebbe ribaltare le sorti di una partita, se riuscite a chiudere in un angolo il vostro avversario il quale

non potrà più evitare la scarica di proiettili; unico difetto di quest'arma è il rallentamento dei movimenti del vostro personaggio.



Pagina 3

### Pistola a raggi

Requisiti: finire il gioco per la terza volta (sempre con un personaggio diverso) Quest'arma è abba-



stanza potente anche se ha un raggio d'azione mediocre, inoltre causa danni multipli all'avversario.

Pagina 4

#### Scudo

Requisiti: finire il gioco per la quarta volta

Quando lo scudo è equipaggiato non si possono sferrare attacchi, in compenso quest'arma parerà tutti gli attacchi incluse le power fusion, dovreste però fare attenzione alle prese.

Pagina 5

#### Modalità in prima persona

Requisiti: finire il gioco con Kraken

Con questa opzione potrete giocare in prima persona nell'arcade mode

Pagina 6

#### Modalità in prima persona con due giocatori



Requisiti: finire il gioco con Valgas

Questa opzione permette ai due giocatori di giocare in prima persona per mezzo dello split screen

Pagina 7

#### Fokker Mini game

Requisiti: finire il gioco per la quinta

volta

Il mini game di Fokker può essere downloadato sulla VMS (vedi sezione VMS)

Pagina 8

#### Ayame Mini game

Requisiti: finire il gioco per la sesta volta

Il mini game di Ayame può essere downloadato insieme a quello di Fokker



Pagina 9

#### Gunrock mini game

Requisiti: finire il gioco per la settima volta

questo mini game può essere downloadato insieme agli altri due

Pagina 10

#### 1° Boss: Kraken

Requisiti: finire il gioco con tutti gli 8 personaggi

Kraken sarà disponibile nella schermata di selezione dei personaggi

Pagina 11

#### 2° Boss: Valgas

Requisiti: finire il gioco con Kraken

Valgas sarà disponibile nella schermata di selezione dei personaggi

Pagina 12

#### 3° Boss: Final Valgas

Requisiti: finire il gioco con Valgas al livello 8 senza continuare.

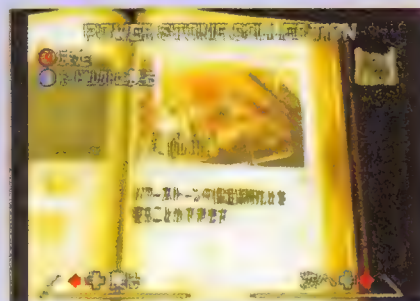
Final Valgas può essere usato solo nel versus mode

Pagina 13

#### Art collection

Requisiti: collezionare 1000 coin in uno dei mini-game

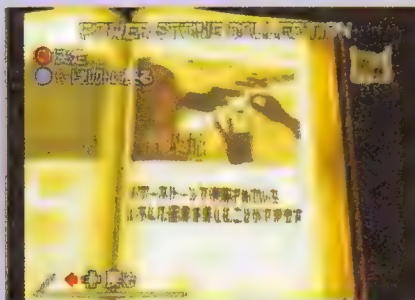
Potrete vedere gli schizzi preparatori dei personaggi e la loro versione definitiva



Pagina 14

#### Scene finali

Requisiti: finire il gioco



con qualsiasi personaggio. Potrete rivedere le scene finali di tutti i personaggi

Pagina 15

#### Sound test

Requisiti: collezionare 2000 coin in uno dei mini-game

Permette di ascoltare tutti i suoni e le musiche del gioco

## 4. Le armi

Di seguito sono riportate tutte le armi che possiamo trovare durante il gioco con le loro caratteristiche principali.

#### BOMBA

Quest'arma ha un timer, una volta che questo raggiunge lo 0 esplode, potete prendere la bomba e scagliarla contro il vostro avversario, ma attenzione perché se venite colpiti vi saranno inflitti molti danni

#### MOLOTOV

La molotov ha un raggio limitato ma è senza timer, quando colpisce un avversario (o un qualsiasi ostacolo) esplode, può infliggere danni multipli.

#### SPADA

Spada ad una mano, molto potente ma rallenta molto il personaggio.

#### TUBO

Una spranga di ferro che infligge danni medi ma è lenta e rallenta il personaggio.

#### MARTELLO

E' un grosso martello in legno, infligge molti danni e riduce l'avversario ad una sottilezza, ma è lentissimo e con un raggio d'azione limitato.

#### PISTOLA

Una pistola con 6 colpi, veloce ma rallenta il personaggio.



### LANCIAFIAMME

Un'ottima arma, tenendo premuto il tasto X emette un getto di fuoco continuo con un ampio raggio d'azione, infligge molti danni ma rallenta i movimenti.



### BAZOOKA

Una delle armi più potenti del gioco, infligge danni pesantissimi ma ha solo quattro colpi e rallenta molto i movimenti.

### CIBO

Se abilitate nelle extra option l'opzione delle armi speciali, compariranno anche vari tipi di cibo (carne, mele) che faranno recuperare una parte di energia al vostro personaggio.

## 5. VMS mini-game

Dopo aver finito il gioco per la quinta volta sarà possibile scaricare il primo dei tre mini-game sulla vostra VMS, cioè il Fokker mini-game, in seguito potrete sbloccare, finendo il gioco per la sesta e la settima volta, quelli di Ayame e di Gunrock. Scaricando un mini game sulla VMS tutti i 128 blocchi saranno occupati, ma questo non significa che potete tenere in memoria solo un gioco alla volta, perché se scaricate il terzo (quello di Gunrock) avrete in memoria anche quello di Ayame e di Fokker, mentre se scaricate solo quello di Ayame avrete anche quello di Fokker. Questi giochi sono anche utili per sbloccare nuove pagine nella Power Stone collection, infatti se riuscirete a raccogliere 1000 e in seguito 2000 monete, altre opzioni segrete saranno disponibili.



### Traduzione menu VMS

Dopo essere entrati nel menu principale del gioco (premendo A + B) ci troviamo di fronte a tre opzioni: selezione del gioco, record e sonoro. Entrando nella prima possiamo scegliere tra i mini-game scaricati sulla VMS, nell'ordine sono disponibili Fokker mini-game, Ayame mini-game e Gunrock mini-game, selezionando uno di questi entriamo nel menu del gioco con due possibili selezioni: la prima è l'inizio della partita e la seconda le regole e i comandi del gioco. Nella seconda opzione sono salvati i record effettuati nei singoli giochi. Nella terza possiamo scegliere di attivare o disattivare il sonoro.

### Fokker mini-game

Controlli: A aumenta la velocità. B diminuisce la velocità. Lo scopo del gioco è di attraversare i vari livelli evitando bombe e uccelli grazie all'uso del minuscolo D-Pad, inoltre è fondamentale riuscire a prendere le 3 power stone di ogni livello perché così facendo ogni bomba si trasformerà in una moneta che voi dovreste raccogliere per aumentare il vostro capitale.

In alto a sinistra sono visualizzati i chilometri percorsi, alla fine della partita vi sarà aggiunta una moneta ogni 100 Km, oltre a quelle già guadagnate durante la partita. In alto a destra è visualizzato il tempo rimasto, che è assegnato tramite i checkpoint di fine livello.

### Ayame mini-game

Controlli: A lancia le shuriken. B lancia la super shuriken.

Lo scopo del gioco è di uccidere tutti i ninja che compaiono sullo schermo lanciando un numero limitato di shuriken contro di loro (potete vedere il numero di stelle rimaste nel lato in alto a sinistra). La super shuriken ha la funzione di smart bomb ed elimina tutti i nemici sullo schermo, all'inizio della partita avrete solo una super stella (il

numero di esse è visualizzato in basso a destra), ma se prenderete tutte e 3 le power stone ve ne sarà aggiunta un'altra. In basso a sinistra è visualizzato il numero di nemici ancora da uccidere.

### Gunrock mini-game

Controlli: A o B sceglie quanto puntare. Questo gioco altro non è che una slot machine, lo scopo è semplicemente vincere del denaro; in alto sono visualizzate le monete che possiamo puntare; premendo una volta un qualsiasi tasto puntiamo una moneta sulla fila centrale. Premendo due volte puntiamo due monete su tutte e tre le file e premendo tre volte puntiamo su tutte e tre le file più le diagonali. Se si selezionano una o tre file bisogna premere A per fare partire la slot machine altrimenti questa partirà da sola, per fermare le colonne premere un qualsiasi bottone; se compaiono tre figure uguali, nelle file selezionate, vinciamo delle monete che possiamo raddoppiare o incassare la nostra vincita, per raddoppiare premere A, per incassare premere B. Per uscire dal gioco premere prima B e, nel menu che comparirà, premere A.

Giammy Fasce.

## Dual Force Analog Controller

Produttore **MAD CATZ** Sistema: **PLAYSTATION** Prezzo indicativo: **Lire 59.000** Prestazioni: **7**

I Dual Force Analog Controller si è rivelato alla prova pratica un prodotto discreto, non esente però da alcuni difetti. Per quanto riguarda la forma il pad della Mad Catz è molto simile a quello Sony, ma le due impugnature sono un po' più lunghe e un po' più larghe. In questo modo le dimensioni risultano leggermente superiori alla norma e questo potrebbe infastidire il giocatore le prime volte che tiene in mano il pad. Ottimo il rivestimento in gomma antiscivolo che si rivela più utile di quanto sembri per chi ha un'elevata sudorazione delle mani. Il Dual Force è programmabile in tre modalità indicate da un led rosso: Digital, Dual Force e Steering Wheel. In modalità digitale si nota l'imprecisione in



determinate circostanze della croce di comando che è costituita da un unico blocco (niente tasti separati come sul pad Sony). I pulsanti di fuoco

e quelli dorsali invece rispondono perfettamente e sono raggiungibili facilmente. In modalità Dual Force il pad emula il Dual Shock di Sony e le due leve analogiche si comportano molto bene vantando eccellente precisione e buona sensibilità. Le vibrazioni invece sono decisamente meno incisive di quelle del Dual Shock e producono un rumore a lungo andare abbastanza fastidioso. La modalità Steering Wheel infine è stata pensata esclusivamente per i titoli di guida in quanto emula i volanti analogici e il Negcon di Namco. Con la leva di sinistra si controlla la direzione e con quella di destra accelerazione e frenata e l'esperienza di guida ne guadagna molto. Da segnalare anche la funzione Turbo, programmabile facilmente su qualsiasi tasto, che funziona in modo simile all'autofire.

## Dual Force Racing Wheel

Produttore **MAD CATZ** Sistema: **PLAYSTATION** Prezzo indicativo: **Lire 159.000** Prestazioni: **8**

I volanti sono tra le periferiche più vendute nonostante il loro utilizzo si limiti ai soli giochi di guida. Personalmente ne trovo molto scomodo l'uso per le console casalinghe, soprattutto dopo l'introduzione dei pad analogici, però ammetto che, fatta l'abitudine, l'esperienza di guida ne guadagna in realismo e divertimento. Il Dual Force della Mad Catz, come l'omonimo pad, ha le tre modalità Digital, Dual Force e Steering Wheel. Per quanto riguarda il design l'unico difetto riscontrato sta nell'eccessiva inclinazione dei pedali che obbligano i piedi in una posizione scomoda e innaturale. Il problema dell'ingombro comune a tutti i volanti coinvolge limitatamente questo prodotto grazie alla sua apprezzabile compattezza. Comunque se non avete uno spazio adeguato per poter posizionare e utilizzare senza restrizioni il Dual Force l'acquisto è sconsigliato. In caso contrario potrete

godere delle buone prestazioni di questo prodotto che offre una notevole cura dei particolari. Una croce digitale a otto direzioni vi permette di muovervi nei menù dei giochi e gli otto tasti del pad sono tutti riportati sul volante, sei davanti e due dietro pensati appositamente per cambiare le marce. Come tutti i volanti Mad Catz attaccata sulla destra della base c'è una leva del cam-



bio abbastanza inutile a dire il vero. Non ho riscontrato problemi provando il volante ma a causa del suo angolo di sterzata molto ampio bisogna smantellare un po' nei menù di impostazione dei vari giochi per trovare una risposta adeguata al proprio stile di guida. Le vibrazioni sono riprodotte da motori posti nella base e si possono attivare o disattivare con un interruttore che si trova sotto la stessa. Per funzionare però questi motori necessitano di due normali pile stilo da 1,5 V che vengono fornite nella confezione. Se siete appassionati di racing game, disponete dello spazio necessario e avete la pazienza di abituarvi a questa periferica dopo anni di guida coi pad, il Dual Force Steering Wheel può essere una scelta azzeccata. Non aspettatevi però grandi cose dall'effetto feedback che si è rivelato meno coinvolgente di quanto credessi.

Andrea Loiudice

Avete un gioco giapponese e vorreste davvero sapere che cosa c

# Final Fantasy VIII

Konbanwa, minnasan. Genki? Ore wa Fenrirsan.

Coraggio, non avviliti. Sappiamo tutti quanto è difficile sposare la propria passione per i videogiochi su console con il giapponese, incidentalmente entrambi molto vicini e per la maggior parte delle volte imprescindibili l'uno dall'altro.

Spaventosamente, i videogiochi sono come l'acqua di un grande fiume, che sgorga pura e limpida dalla sorgente (nel nostro caso il Giappone) e comincia un lungo percorso finché non raggiunge la foce, dove ci troviamo noi europei.

Nel frattempo il fiume si ingrossa e si inquina, nonché passa attraverso un enorme filtro depuratore chiamato America, che sceglie, giudica e decide cosa noi europei dobbiamo vedere o no, ignorando che la nostra sensibilità è ben diversa dalla loro.

Così si scrive la storia, e così sono nati i grandi scandali dei giochi mai tradotti dal giapponese, come Tobal 2 di SquareSoft, oppure i giochi che hanno accumulato oltre un anno di ritardo prima di farsi vedere in occidente, come Wild Arms o Bushido Blade 2.

L'enorme lasso di tempo che separa l'occidentalizzazione dei titoli dalla loro pubblicazione in Giappone, poi, diventa sempre più pesante a seconda dell'importanza del titolo; questo fatto induce molti occidentali a comprarsi le versioni giapponesi dei giochi, guadagnando sicuramente in felicità ma perdendo molto in fatto di comprensione.

Quando escono, poi, capolavori del calibro di Final Fantasy VIII, nemmeno una protezione software riesce a fermare gli appassionati.

Ma verseranno molte lacrime amare di fronte a una miriade di menu in giapponese.

Check Point è con voi, cari utenti frettolosi, e in questo numero vi verranno

svelati i menu principali di Final Fantasy VIII, compresi i quali la vostra navigazione sarà più sicura.

Iniziamo con il menu generale, attivabile mediante la pressione del triangolo sul joystick.

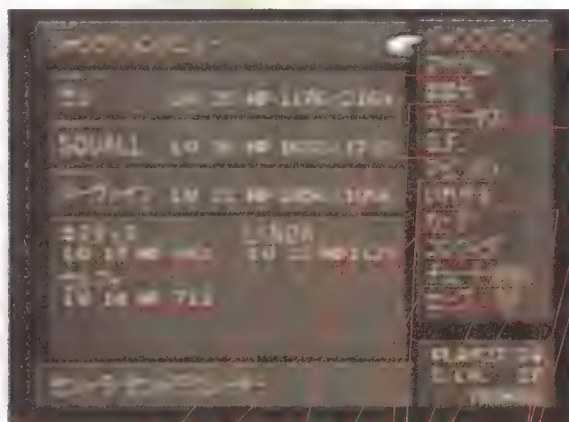
Lo schermo fondamentalmente è diviso in due sezioni: quella a sinistra mostra tutti i personaggi finora scoperti nel gioco, mentre quella a destra mostra tutta una serie di opzioni attivabili

domande a tutti gli effetti, alle quali rispondere sì o no), e infine i gli posseduti. La cosa più complessa da gestire nel gioco sono sicuramente le JUNCTION, e una traduzione di tale sistema vi sarà sicuramente utilissima.

Il comando Junction è essenziale ai fini del gioco, in quanto vi permetterà di assegnare le abilità di combattimento ai vostri personaggi, accoppiandoli a una Guardian Force. Per questo all'inizio avrete subito a disposizione Quetzacoatl e Shiva (recuperabili nel tutorial dei terminali nell'aula di Squall) per poterli accoppiare a Quistis e Squall. Poco dopo avrete anche Ifrit, per accoppiarlo a Zell, e da lì potrete utilizzare FFVIII al meglio.

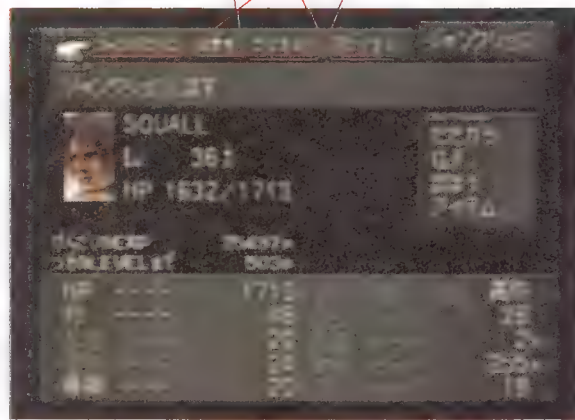
Una volta selezionata la voce Junction la manina si sposterà sul personaggio che vorrete "junctionare". Selezionato un personaggio, il menu cambierà e la manina si porterà all'estremità superiore dello schermo, in un box chiamato NOTICE. Le voci da selezionare, da destra a sinistra, sono JUNCTION, AUTOMATICO, SISTEMAZIONE, ABILITA'.

Selezionando JUNCTION, apparirà un piccolo sottomenu, nel quale vi si chiede se volete "junctionare" una Guardian



mediante la pressione del cerchio. Dall'alto verso il basso abbiamo: JUNCTION, OGGETTI, MAGIE, STATUS, GUARDIAN FORCE, ABILITA', ORDINE, CARD, CONFIGURAZIONE, TUTORIAL e, dove possibile, SAVE GAME.

Quindi nell'angolo in basso a destra abbiamo il tempo di gioco, il livello di soldier raggiunto (infatti Squall riceverà ogni tot tempo uno stipendio, che varierà a seconda del suo livello di soldier; il livello di soldier si alza mediante la risposta ad alcuni test presenti nel menu CONFIGURAZIONE, ma lasciateli perdere se non sapete il giapponese perché sono



Non ci ho capito niente!

ono quei maledetti menu? Check Point è con voi, e questo mese

# esce dalla nebbia

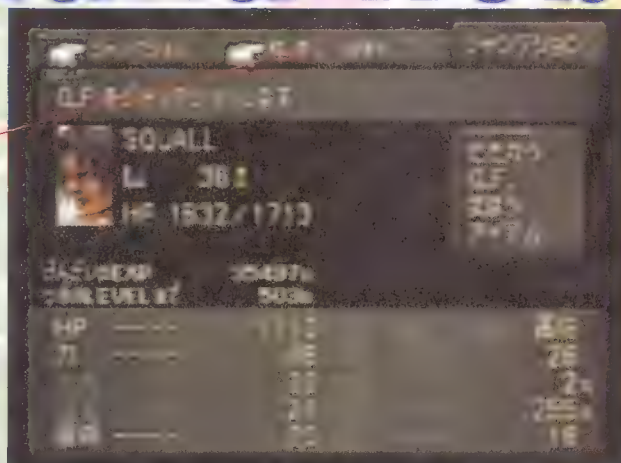
Force o una magia. Scegliendo G.F., vi comparirà la lista di Guardian Force da voi posseduta.

Selezionate una di queste G.F. e potrete utilizzarne i benefici (foto in basso a sinistra).

Scegliendo MAGIA potrete accoppiare una magia a una vostra abilità particolare, aumentandone la potenza.

Selezionando invece AUTOMATICO verrete portati in un altro menu, nel quale vi si chiede, a sinistra, di lasciare che il programma scelga per voi le magie migliori da accoppiare al vostro personaggio, sempre che ne abbiate di utilizzabili, e a destra se volete disquipaggiare tutte le vostre G.F.

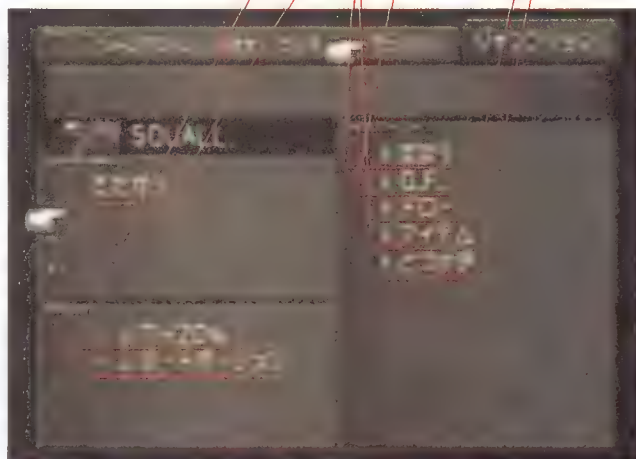
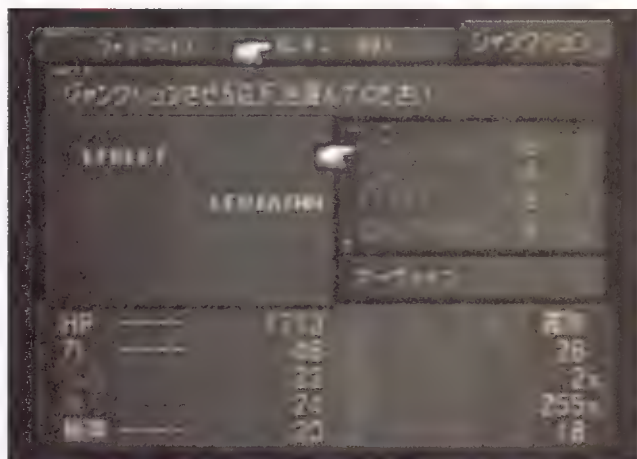
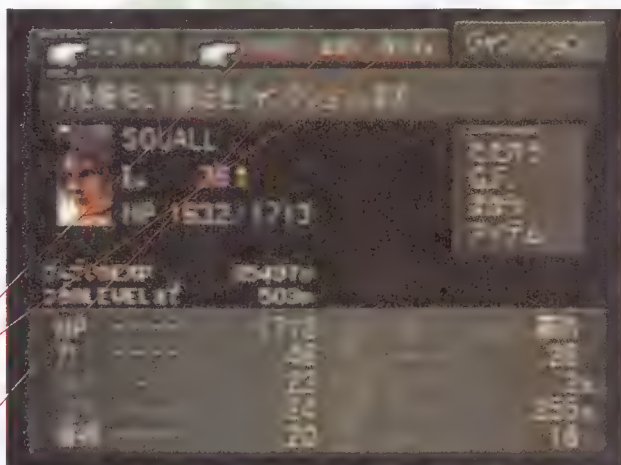
Selezionando SISTEMAZIONE accederete a un sottomenu, nel quale vi verrà chiesto se volete che la vostra junction favorisca la vostra forza nel combattimento (prima opzione), la magia (seconda opzione) o gli HP (terza opzione).



Selezionando ABILITA' invece, schermata nella quale verrete portati automaticamente la prima volta che accoppiate una G.F. a un personaggio, potrete scegliere una delle quattro abilità da dare al vostro prescelto. Premesso che la prima, COMBATTI, è obbligatoria, potrete

scegliere tra MAGIA, G.F., DRAW e OGGETTO. Queste sono quelle basiche; a seconda del livello della G.F. che avete "junctionato", potrete averne di nuove, come RUEA o la famosa SENSE. Nel riquadro denominato ABILITY invece, potrete inserire due abilità aggiuntive caratteristiche della G.F. "junctionata". Queste abilità vanno fatte studiare alle G.F., e non possono essere utilizzate in battaglia, avendo esse effetto durante il gioco. Ora che avete la piena padronanza della junction la vita vi sarà almeno in parte più facile. Coraggio, dunque, Edea vi aspetta ghignante. Ma non fatele troppo male, potreste pentirvene!

Daniele "Fenrir" Balestrieri.

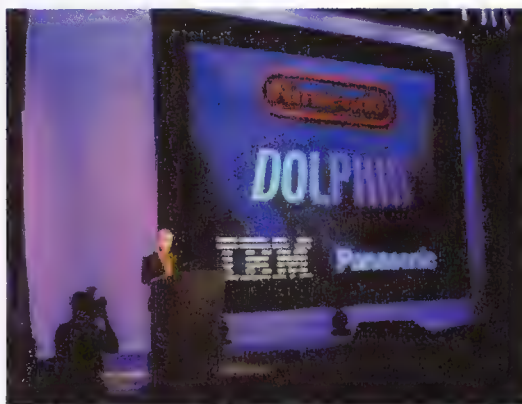


# Il ritorno dei giganti?

In My Humble Opinion, considerazioni (molto soggettive) sul mercato dei videogiochi

Novembre 1998: Sega lancia Dreamcast. Il nuovo hardware viene accolto bene nella terra d'origine e le vendite pur non essendo stellari soddisfano i dirigenti della casa nipponica che riescono a raggiungere i piani di vendita (1 milione di console entro marzo). Tuttavia molti ancora non sono convinti, Next Generation PlayStation promette meraviglie ma soprattutto pochi sono ancora disposti a fidarsi di Sega. Saturn è stata una discreta console ma le aspettative erano superiori. Il nuovo 32 bit mirava alla leadership e si è dovuto accontentare di una nicchia conquistata grazie alle terze parti; a Sega si deve qualche perla nel campo 3D ma purtroppo la battaglia con PSX è stata persa in partenza proprio su questo terreno, con conversioni mediocri quali Daytona USA e Virtua Fighter. Il futuro era poligonale, Sega volgendo lo sguardo al passato ha fallito, prestando il fianco all'avversario e sbagliando completamente la strategia di marketing.

Gennaio 1999: la morte di Dreamcast viene annunciata. Quasi tutti danno la nuova console per spacciata dopo aver assistito alla magnificenza delle demo per NG-



PS. Si nota una generale freddezza e diffidenza verso l'hardware Sega, incapace, a quanto pare, di essere un significativo passo avanti rispetto alle odierne tecnologie (schede 3D per Personal Computer). "Al momento il software che ho visto non è al livello di quello prodotto per i migliori PC, questo è preoccupante, le console dovrebbero sempre rappresentare un significativo passo avanti" parole di K. Hilton ex programmatore Rare e fondatore di Free Radical Entertainment. Per quanto di parte possa essere, questa affermazione sottolinea una certa sfiducia presente nel mercato,

**"Sega dimostra aver riscoperto la strategia che l'aveva portata a combattere ad armi pari con Nintendo all'epoca dei 16 bit"**

mostra aver riscoperto la strategia che l'aveva portata a combattere ad armi pari con Nintendo all'epoca dei 16 bit. La situazione è simile, anche se ora la parte di Nintendo l'ha pre-

condivisa anche da un gigante come Electronic Arts che per ora dichiara di non voler supportare Dreamcast.

Maggio 1999: Dreamcast sfodera gli artigli all'E3 tacendo tutti i suoi detrattori con titoli che raggiungono in qualità grafica le demo per NGPS presentate pochi mesi prima. Sony, anzi, si danneggia da sola facendo provare Gran Turismo sul nuovo hardware lasciando l'amaro in bocca a chi si avvicinava allo stand sperando di trovare l'ottava meraviglia del mondo.

Fatto 1: Dreamcast non è morto, la mole di titoli in fase di sviluppo è impressionante, se si tiene conto

della giovane età della console, e i dubbi che erano sorti dopo conversioni non all'altezza delle aspettative (Virtua Fighter 3tb e Sega Rally 2) sono presto svaniti al cospetto di perle grafiche quali Soul Calibur e Shen Mue. Sega di-

mostra aver riscoperto la strategia che l'aveva portata a combattere ad armi pari con Nintendo all'epoca dei 16 bit. La situazione è simile, anche se ora la parte di Nintendo l'ha pre-

sa Sony, ma come 10 anni fa, Sega può godere di un vantaggio temporale molto importante e sembra averlo capito, visto che sta facendo di tutto per rinforzare la propria offerta in previsione dello scontro. Nessuna macchina ha mai avuto un catalogo software così convincente dopo pochi mesi di vita e le cose appaiono destinate a migliorare. Insomma, dopo l'esaltazione collettiva l'hype intorno a NGPS inizia a calare e questo grazie, o per colpa, delle eccellenti prestazioni del Dreamcast.

Fatto 2: Nonostante tutto Sony è ancora il punto di riferimento per la comunità videoludica, decine di milioni di console vendute non si dimenticano velocemente e la presa che il marchio ha sulla massa è innegabile, Nintendo e Sega hanno un bel po' di strada da fare in questo senso. Senza contare che seppur deludente all'atto pratico, la demo di GT rappresenta il lavoro di poche settimane ed è quindi ancora difficile avere le idee chiare sulla vera potenza della nuova generazione Sony. I grandi nomi sono con PlayStation e alcuni addirittura in esclusiva: case come Squaresoft possono fare la differenza, in particolar modo in Giappone.

Lo scenario odierno e i suoi possibili sviluppi sono quindi differenti da quelli che si potevano predire qualche mese fa. La vittoria di Sony non appare più così scontata e la line up Dreamcast per il lancio Occidentale è di tutto rispetto: 30 titoli molto validi, senza contare Shenmue che potrebbe rivelarsi come il miglior gioco mai realizzato (sicuramente il più ambizioso), in grado di attrarre qualsiasi tipo di utenza grazie alle numerose caratteristiche innovative promesse dal maestro Yu Suzuki. Un gioco che potrebbe aumentare in modo spropositato la base installata di console, ridare a Sega la credibilità che le manca e quindi convincere più software house ad investire sul suo 128 bit. Se alcune grandi firme non cambieranno idea la strada sarà in salita: pro-



duuttori come la già citata EA hanno nel loro portafogli marchi conosciuti con grande attrattiva sia per il giocatore occasionale sia per l'appassionato, come la collana EA Sports.

Intanto anche Nintendo si rimette in pista presentando, a porte chiuse, il suo Dolphin. Si parla di un lancio nel 2000 per il Giappone, quindi il gap temporale con NGPS sarebbe minimo, ma si può ancora credere a Nintendo? La logica dice che si dovrebbe imparare dagli errori fatti e la tecnica del vaporware portata avanti da Nintendo negli anni non ha fatto che screditarne l'immagine tra gli appassionati oltre a crearle agguerriti concorrenti. La mossa sembra

solo un modo per non perdere il treno della prossima generazione e la sensazione di chi scrive è quella che Dolphin subirà, in classico stile Nintendo, notevoli ritardi prima di essere immesso sul mercato. Ma la casa di Kyoto sa anche che questa potrebbe essere l'ultima occasione per ritornare il leader di un tempo, giocare nuovamente con l'utenza sarebbe oltremodo rischioso, ma lasciare N64 ora potrebbe indispettare molti consumatori, oltre a essere la pubblica ammissione del mezzo fallimento del progetto a 64 bit.

La posizione di Nintendo è la più precaria e la più difficile da valutare al momento.

Ultimo fattore da prendere in considerazione è la legge non scritta che vuole i rapporti di forza nel mercato console in continuo mutamento. Nessuna azienda è stata leader per più di una generazione: ci fu Atari agli albori, successivamente Nintendo, alla quale, nel periodo dei 16 bit, si affiancò Sega come co-leader e poi l'arrivo di Sony. Riconfermarsi al top vorrebbe forse significare uno stabile dominio Sony, situazione che proverebbe le finanze della concorrenza costringendola a reinventarsi e magari ad abbandonare il mercato hardware (ipotesi che era già stata ventilata per Sega).

Questa potrebbe essere l'ultima occasione per i giganti di un tempo, potrebbero riprendersi il trono o almeno ambire ad una convivenza che non significhi nicchia di mercato. Indubbiamente un triumvirato per nulla pacifico è lo scenario più alettante, la concorrenza non farebbe che aumentare il livello qualitativo delle produzioni per la generazione di console prossima ventura. Una cosa è sicura, ci sarà da divertirsi...

## Ultim'ora

Nintendo ammazza il delfino. E' notizia dei primi giorni di luglio che Nintendo avrebbe abbandonato il nome "Dolphin" per la sua nuova console, sostituendolo nei suoi piani futuri con un freddo e altamente provvisorio "Next generation Nintendo Console", con chiara ispirazione "Sonyana". Nessuna notizia sul nuovo possibile nome.



Preparate i bagagli, salutate i parenti, chiudete il gas: il viaggio nel mondo delle colonne sonore ha inizio.

## Reggetevi forte!

di Daniele Balestrieri

Avete tutti un vostro gioco preferito, non è vero? Un gioco di corse, un gioco di ruolo, un arcade, un gioco sportivo, un picchiaduro. Ora, immaginate di volerne elencare i pregi a un vostro amico scettico. Probabilmente vi getterete in sproloqui di ogni genere per esaltarne la grafica e la giocabilità, entrambe ai massimi livelli. Ma provate per

un momento a scambiare i sonori tra i vari generi di giochi. Immaginate la crudele scena della morte di Aerith con la colonna sonora di Parappa the Rapper in sottofondo, oppure immaginate Winning Eleven 3 con i coretti di Puzzle Bobble 3. Beh, non ci crederete mai, ma probabilmente a quei giochi non ci giochereste praticamente più. Perché le colonne sonore sono essenziali per la riuscita di un gioco, e agiscono sulla mente in maniera molto più indiretta di quanto non faccia la grafica o la giocabilità, e proprio la loro azione indotta determina un peso davvero decisivo per il vostro gradimento.

Questo in Giappone l'hanno capito molto bene, e da tempo. Infatti nel paese del "sol levante" esistono vari organismi pubblici e privati che controllano alcuni determinati prodotti e ne valutano il livello d'impatto che hanno all'interno della società, siano essi detersivi, automobili oppure, appunto, videogiochi. Qualora un prodotto si dimostri anche solo minimamente in grado di essere recepito con successo dal pubblico, allora si attivano dei procedimenti particolari durante i quali i



**Ecco un bel gioco con un'eccellente colonna sonora mai riprodotta dal chip sonoro del megadrive.**

diritti del suddetto prodotto vengono scissi e venduti alle case che ne producono del merchandising, il quale è protetto da esclusiva mondiale e quindi si rivela molto appetibile. Nel nostro caso, i videogiochi rappresentano per il mercato una vera e propria miniera d'oro quasi inesauribile, in grado di fruttare una grande quantità di denaro grazie al particolare target di pubblico al quale si riferisce: i bambini, gli adolescenti e perché no, anche i videogiocatori più grandi infatti non rimangono insensibili al merchandising tratto dai loro videogiochi preferiti, e sono pronti a sborsare anche ingenti quantità di denaro, spinti in parte anche dalla conoscenza del

valore del denaro, che in queste età non è così marcata.

Dai videogiochi viene tratta una quantità enorme di merchandising, a partire dai modellini dei protagonisti, passando per dolci, asciugamani, calcolatrici, romanzi, fumetti, animazioni, per finire alle colonne sonore del videogioco stesso, contenute in CD che sanno come attrarre i fanatici grazie a vesti grafiche ben congegnate e facilmente riconducibili al videogioco del quale si rendono portavoce musicale.

Le console dell'ultima generazione danno certamente ragione d'esistere a queste colonne sonore, che possono essere considerate a tutti gli effetti dei CD a se stanti di un certo valore artistico; in passato la gente storciva il naso quando sapeva che in commercio esistevano dei CD con le colonne sonore originali di giochi che giravano su console a 8-bit, le quali con tutta la buona volontà di questo mondo riuscivano a emettere solo una serie di beep - beep concatenati. Fatto sta che queste colonne sonore vendevano abbondantemente anche quando erano tecnicamente così scarse, e questo ha sempre mantenuto in grossa considerazione questa parte di mercato legata ai videogiochi. E con la comparsa delle console a 32 bit che di ogni gioco viene regolarmente messa in commercio la colonna sonora. Ai tempi dei 16 bit solamente i giochi migliori potevano vantare di un simile trattamento. Inoltre, si creava anche un certo imbarazzo in alcune

situazioni. Per esempio il Sega Mega Drive era stato dotato, ai tempi, di un chip sonoro davvero ridicolo se paragonato con quello del suo diretto avversario, il Super Famicom. Così, alcuni produttori in Giappone davvero non se la sentivano di mettere in commercio la colonna sonora originale dei propri giochi, perché per quanto a livello compositivo fosse eccellente, il chip sonoro della console su cui girava non gli rendeva giustizia. È il caso di Phantasy Star III o Y's IV, dotati di musiche eccellenti riprodotte in maniera del tutto insufficiente dal chip di cui la console era dotata. Così, decisero di prendere le musiche così com'erano e di farle suonare da una piccola orchestra, sicché potevano essere finalmente ascoltate con piacere sia da coloro che già le conoscevano e sia da quelli che non avevano mai provato il gioco in questione. Questa procedura, che nacque come una necessità, in seguito diventò un vero e proprio privilegio di cui sono state dotate le saghe più famose, come ad esempio quella di Dragon Quest o di Final Fantasy. Ed è proprio la saga di Final Fantasy a presentarsi come locomotiva del treno che ci accompagnerà lungo questo viaggio attraverso le colonne sonore dei videogiochi; una

## SCUSI, PUO' RIPETERE L'ULTIMA PAROLA?

*Parlando di colonne sonore è impossibile non menzionare alcuni termini strettamente legati a questo mondo: per chi non è pratico, ecco una piccola guida esplanatoria.*

### - MERCHANDISING -

Sono tutti gli oggetti e gli accessori scaturiti da un fenomeno singolo. Le tazze, i portamatite, i vestiti, i quaderni e tutti gli oggetti di uso comune che contengono il marchio di qualche determinato prodotto correlato sono chiamati "merchandising". Più un prodotto ha successo presso il pubblico e più questo fenomeno prolifica, fino alla saturazione del mercato.

### - OST -

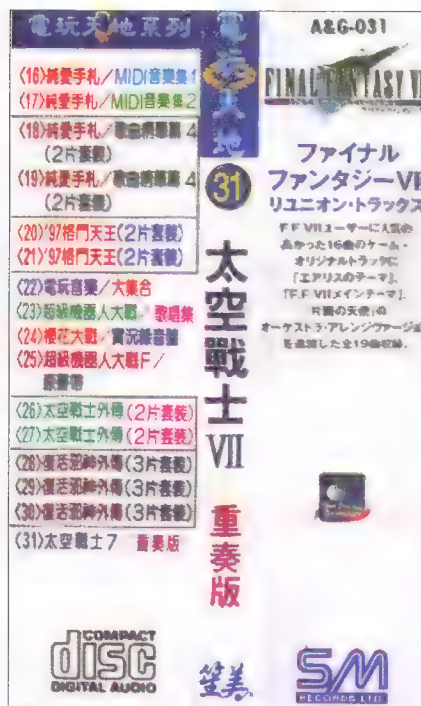
Abbreviazione del termine ORIGINAL SOUNDTRACK; con questa denominazione ci riferiamo alle colonne sonore nella loro versione originale, la versione cioè registrata direttamente dagli altoparlanti della console sulla quale girano, senza alcun intervento aggiuntivo.

### - IMAGE SONG / IMAGE ALBUM -

Si parla di IMAGE SONG quando una traccia musicale o una canzone sono solamente ispirate a un determinato videogioco, ma non compaiono mai nel suddetto. Spesso accompagnano o concludono alcune edizioni speciali dei CD delle colonne sonore. Quando addirittura un intero CD è ispirato a un solo videogioco, pur non traendone alcuno spunto sonoro, allora parliamo di IMAGE ALBUM.

saga che conta al suo seguito ben dieci titoli e trentacinque CD di colonne sonore di tutti i tipi. Tramite gli importatori

diretti, in Italia è possibile reperire la maggior parte di queste colonne sonore a prezzi abbastanza ridotti, ma attenzione: i CD in commercio da noi non sono originali ma sono prodotti da una società di Hong Kong chiamata Song-May (SM), che replica illegalmente e a prezzi stracciati i CD in commercio in Giappone. La qualità di queste repliche è a dir poco eccellente, e viene mantenuta quasi tutto delle edizioni originali, tranne i package fuori dalla norma e i libretti, spesso ridotti a sole due pagine, il che è un vero peccato. Infine, le copertine spesso sono molto diverse, ed è difficile capire che la versione giapponese e quella SM sono in realtà lo stesso CD se non si sanno leggere gli ideogrammi che ne compongono il titolo. Distinguere un CD originale da una copia SM è molto semplice: anzitutto compare il logo SM da qualche parte sulla copertina, e comunque tutti i titoli SM contengono una fascetta laterale scritta in Cinese, a differenza di quelli originali che questa fascetta l'hanno scritta in Giapponese. Dopo queste doverose premesse, entreremo nel vivo del discorso, iniziando dalle colonne sonore dei Final Fantasy. Ma questo accadrà solamente nel numero di settembre di Check Point. Resisterete fino ad allora?



Ecco due costolette dello stesso CD, il Reunion Tracks di FFVII: a sinistra la versione in serie cinese della SM, a destra la versione ufficiale giapponese.

# Una

di  
Check Point



# un'occasione da

nnno

a sole

45.000 lire

non perdere!

(Affrettatevi! L'offerta è limitata nel tempo)



# CROC 2



**CROC E' TORNATO SULLA TUA PLAYSTATION !**

*Accompagna CROC nei suoi fantastici viaggi ed esplora gli oltre 35 divertenti livelli di gioco. Le sue nuove avventure ti porteranno nei quattro villaggi delle tribù dei Gobbo, ognuno dei quali con nuovi personaggi Gobbo, mostri maligni, e naturalmente un mare di divertimento!*

[www.foxinteractive.com](http://www.foxinteractive.com)

CROC 2 © 1999 Argonaut Software Ltd. Tutti i diritti riservati. CROC 2 e CROC sono marchi registrati di Argonaut Software Ltd. © 1999 Twentieth Century Fox Film Corporation. Tutti i diritti riservati. PlayStation e  sono marchi registrati di Sony Computer Entertainment Inc.

Stanno arrivando.  
Guardatevi le spalle.



Le scimmie attaccano. Senza Dual Shock siete fuori gioco.



Disponibile da luglio.



SOLO PER PLAYSTATION.

Preparate il vostro Dual Shock, stanno arrivando i diabolici scimpanzé. Non lo avete? Tranquilli! Lo trovate insieme al gioco. E ricordate: senza Dual Shock la battaglia non parte.

Power Line 166 814 814\*

OLTRE 600 VIDEOGAMES.

PlayStation sono marchi registrati da Sony Computer Entertainment Inc. Le altre denominazioni ivi citate possono essere marchi dei rispettivi titolari. [www.playstation.it](http://www.playstation.it). Ape Escape © & © 1999 Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. Developed by Sony Computer Entertainment Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe. \*Power Line è un servizio riservato agli utenti maggiorenni, costo Lit. 1.524+IVA al minuto, gestito da Isicom-Roma.

